

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



От Винта!

На наших страницах история
лучшей передачи о компьютерных играх,
а также **Бонус** и **Гамовер**

Мастер-класс
по редактору



Thief 3: Deadly Shadows
Hitman: Contracts

13 пропавших игр,
которые мы нашли

РЕВЬЮ

Братья-Пилоты: Обратная сторона Земли
City of Heroes
Crusader Kings
Warlords Battlecry III
Ground Control II: Operation Exodus
True Crime: Streets of LA
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
The Suffering
Soldner
Alias

ПРЕВЬЮ

Hearts of Iron 2
Deadlands
Street Racing Syndicate



Nitro Family

Этой бы семейке да немножко полигонов...

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Болек и Лелек делают компьютерные игры
В которые нам с вами потом играть

ISSN 1680-3264



СТАЛИНГРАД



- Новая стратегия в реальном времени о величайшем сражении Великой Отечественной
- Более 150 типов юнитов, 43 миссии в двух масштабных кампаниях за Вермахт и РККА
- Игровые миссии воссозданы на основе тактических карт и кадров аэрофотосъемки
- Исторические здания, восстановленные по архивным фотографиям
- Аккуратная реконструкция исторических событий
- Полномасштабные бои на территории города
- Оригинальный саундтрек группы «СкаФандр»



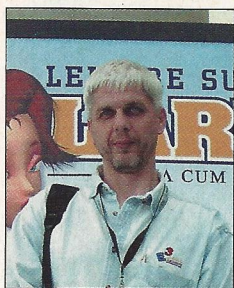
www.stalingrad-game.ru



dtf.games



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 DTF Games. Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.



Всем привет!

Давненько я не оборал на солнышке. А тут дорвался до волн Средиземного моря, и не спасли меня никакие кремы. Но это было потом, а сначала были три насыщенных дня семинара "IC", во время которых представителям прессы было подробно рассказано о планах самого мощного отечественного издателя игрушек. Прошу прощения за конспективный характер соответствующего материала, мне пришлось втиснуть слишком много фактов в рамки считанных журнальных страниц за минимальное время.

Легко представляю себе ЕЗ' 2005. Будка для переговоров. Представитель "IC": "В 2003 году мы отрелизили в России полторы сотни локализаций. Да, да, в джевеллах. Цена для конечного пользователя - порядка \$3. В том числе - игры от Activision, Atari, Interplay..." Эти числа и имена не могут не впечатлять, поэтому я искренне надеюсь, что в 2005 году в России можно будет приобрести все мировые хиты в локализованной официальной версии.

Еще пара турецких впечатлений. Игровое, музыкальное и видеопиратство чувствуют себя здесь вполне вольготно. За краденые игры в Кемере просят примерно столько же, сколько на Горбушке, с учетом количества компактв. Левые музыкальные сборники идут по \$5, причем, странное дело, в этом случае турки отказываются торговаться! Типа, здесь у них аудиобутик, а не какой-нибудь рынок. Все точки строго держат единую цену на свеженарезанные болванки, на которых еще не успела просохнуть криво наклеенная нашлакка с перечнем композиций, содержащим кучу грамматических ошибок. За фильмы на левых DVD запрашивают \$7-15. В этом случае торг уместен. Тут же предлагают записать на DVD-болванку любой фильм, которого нет в наличии. Срок исполнения заказа - сутки.

Так вот, когда я обгорел во время прогулки на яхтах, то на следующий день просидел до вечера в номере отеля перед ящиком, на одном из каналов которого периодически шли передачи, посвященные компьютерным играм. На немецком языке, к сожалению. А вы помните, была подобная фишка и на нашем TV - программа "От Винта" с Бонусом и Гамовером. Любопытно узнать, что с ними случилось? Тогда не пропустите соответствующий материал в этом номере.

Господа, я сегодня узнал очень приятную вещь. Спешу поделиться. Мне пришло письмо от одного из европейских разработчиков, я на него ответил и тут же получил еще одно, с сайта Spam Arrest (spamarrest.com). В нем предлагалось зайти на этот самый сайт и выполнить последовательность простейших действий, подтверждающих тот факт, что отосланное мной письмо не было послано ботом массовой рассылки. Иначе говоря, нашлись умные головы, которые изобрели стопудовую защиту от спама.

На сайте Spam Arrest мне пришлось набрать в специальном поле слово, нечетко нарисованное на фоне нескольких размытых рамок. И все. Мое перерваченное ранее письмо сразу же ушло европейскому девелоперу, который является подписчиком данного сервиса.

По данным (реалтаймовым!) этого сайта, из 315 млн. электронных писем только 47 млн. оказались полезными. Т.е. 85 процентов почты было спамом, и ситуация ухудшается.

Я сам пользуюсь встроенным в The Bat сортировщиком писем, но зачастую мне просто не удается подобрать критерий, по которому будет происходить отсев. Например, письмо просто может содержать небольшой графический файл с рекламой. Да и не всегда есть время и настроение заносить в списки спамерские адреса и цитаты из тем.

В данном же случае все происходит автоматически, без участия абонента. Идеальный вариант, если бы не одно "но". Нет поддержки русского языка.

Подписка стоит всего \$19.95 на шесть месяцев.

Вам надо много денег? Spam Arrest предлагает всем желающим открывать филиалы на условиях фифти-фифти. Сделайте русскоязычный вариант сервера и не забудьте о том, в каком журнале вам подсказали эту идею...

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Учредители

Али Даутов
Татьяна Журавская

Главный редактор

Игорь Бойко

Выпускающий редактор

Константин Подстрешный

Редактор раздела Strategy

Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure

Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport

Леонтий Тютелев

Редактор раздела новостей

Алексей Ратушкин

Работа с CD и DVD

Михаил Баранов

Алексей Ратушкин

Юрий Пашолок

Корректор

Алена Лукаш

Арт-директор

Дмитрий Ароненко

Дизайн и верстка

Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора

Али Даутов

Сергей Журавский

Художники

Даниил Кузьмичев

Senior Editor, Representative in the USA

Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Отдел рекламы

Александр Смирнов

Телефон: 744-6787

E-mail: reklama@gamenavigator.ru

Обложка:

Nitro Family

Подписной индекс:

38888, 29666, 10323 ("Пресса России")

82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

Адрес редакции:

123182, Москва-182, а/я 2

Телефон: 744-6787

E-mail: navigat@aha.ru

<http://www.gamenavigator.ru>

Антивирусное обеспечение:

Программа Антивирус Касперского

ЗАО "Лаборатория Касперского"

<http://www.kaspersky.ru>

Обработка электронной почты:

Natural E-mail System The Bat

©RITLABS S.R.L.

<http://www.ritlabs.com>

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации

ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.

Цена свободная.

ООО "Навигатор Публишинг", 2004 г.

Список игр в номере:

"Лендлэнд"	42	Heart of Stone	187
Алеша Попович и Тугарин Змей	26	Hearts of Iron	15
Альфа: Антигеррор	182	Hearts of Iron 2	84
Братья Пилоты	26	Hittman: Contracts	8, 12, 64
Братья-Пилоты	125	Icewind Dale	24
Обратная сторона Земли	22	Inuits	37
Бригада Б5: Новый Альянс	22	Jagged Alliance 3	181
В тылу врага	22	Jagged Alliance 3d	181
Веллан	35	Kingdom Under Fire: Crusaders	184
Вивисектор: зверь внутри	22	Kult: Heretic Kingdoms	26
Восхождение на Трон	22	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	182
Дальнобойщики 3	23	Lords of EverQuest	25
Звездные воины	23	Madden NFL 2005	16
Золотая бутса	122	Maelstrom	186
Карибский кризис	23	Marine Sharpshooter 2: Jungle Warfare	34
Корсары 2: Дети капитана Шарпа	23	Max Payne	8
Космические рейнджеры 3	23	MDK2 Armageddon	24
Магия крови	23	Medieval Lords: Build, Defend, Expand	25
Мама, не горюй	26	Messiah	24
Маски шоу	26	Metal Gear Solid	5
Одиссея капитана Блада	23	Michael Schumacher	14
Операция Silent Storm: Часовые	96	World Tour Kart 2004	118
Особенности национальной рыбалки	26	Middle-Earth Online	14
Паркан 2: Хроники империи	23	Midnight Club	8
Первая мировая	24	Midnight Race Club	117
Предел	24	Midnight Road Warriors	117
Сталинград	24	Mob Enforcer	44
Тамплиеры: Крестовый поход	24	NASCAR Racing 2003 Season	17
		Need for Speed Underground 2	13
Alexander the Great	10	Nightstone	24
Alias	45	Nitro Family	46
Archon Ultra	176	Omikron 2: Exodus	184
Army Men: Sarge's War	36	Onimusha	10
Axe Rage	24	Operation: Walker	36
Backyard Sports	8	Origin of the Species	37
Baldur's Gate	24	Picasso	189
Barbie	24	Pool Paradise	121
Bard's Tale	14	Prey	18
Black & White 2	18	Prince of Thunder	34
Bloodline	40	Pro Evolution Soccer 3	18
Brothers in Arms	16	Project IG2: Covert Strike	15
Buffy the Vampire Slayer	186	Psychotoxic	25
Burnout 3: Takedown	112	Quake 4	14
Butcher	42	Racing Legends	184
City of Heroes	158	Ragnarok Online	164
Colin McRae Rally 2004	24	Rapid Gunner	35
Comanche	14	Richard Burns Rally	10
Command & Conquer 3	5	Rome: Total War	25
Command and Conquer Generals	15	Sacrifice	24
Zero Hour	15	Saga of Ryzom	154
Commandos Strike Force	18	Shade: Wraith of Angels	25
Conflict: Vietnam	10	Shanghai Street Racer	120
Conquer Online	165	ShellShock: Nam '67	12
Creatures: Exodus	18	Shrek 2	44
Creatures: Village	18	Silent Storm	182
Cross Racing Championship	114	SimCity 5	14
Crusader Kings	82	SimsVille	185
D-Day	24	Singles - Flirt up your Life	6
Deadlands	38	Singles: Threesomes	6
Delta Force	14	Snowblind	16
Diablo	18	Soldier: Secret Wars	48
Disciples 2	182	Spec Ops	8
Disciples III	181	Spider-Man 2	16
DOOM III	10, 13	Splinter Cell 3	16
DRIV3R	12, 24	StarCraft	18
Driver	8	Street Racing Syndicate	113
Duality	186	Streets Racer	116
Duke Nukem Forever	17	Sudden Strike: Resource War	86
Dune Generations	189	Survival Project	166
Dungeon Lords	24	Syberia 2	170
Enter the Matrix	8	Terminator 3: Rise of the Machines	25
ESPN College	14	Test Drive	8
ESPN Major League Baseball	14	The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth	16
ESPN NBA Basketball	14	The Sims 2	16
ESPN NFL Football	14	The Suffering	52
ESPN NHL Hockey	14	Thief: Deadly Shadows	15, 58, 62
Evolve	24	Thunderbolt 2	115
eXtreme Demolition	112	ToCA Race Driver 2	25
Fallout 2	24	Tom Clancy's Rainbow Six	11
Fallout Tactics	24	Tom Clancy's Splinter Cell 3	18
Fantasy Football	18	Top Spin	113
FarCry	68	Torque: Savage Roads	114
FIA GT	15	Tribes: Vengeance	25
Football Generation	115	True Crime: Streets of LA	50
Fort Commander	187	UFO: Aftermath	180
Galleon	10	UFO: Aftershock	180
Galleon: Island of Mystery	183	Ultima Online	6
Gangland	93	Ultima X: Odyssey	6
Getica	124	Vampire Hunter 2	188
Giants: Citizen Kabuto	24	Vietnam: The Tet Offensive	14
Gothic 2	25	Vision	124
Grand Raid Offroad	114	V-Rally	8
Grand Theft Auto	5, 8	Warlords Battlecry III	94
Grand Theft Auto: San Andreas	10	WarCraft	18
Ground Control 2: Operation Exodus	90	Weird War	126
GTR	17	Xpand Rally	25
Half-Life 2	4	You are Empty	24
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	56		

Список рекламы в номере:

1C	2 страница обложки
Zenon	3 страница обложки
1C	4 страница обложки
1C	19, 27, 33, 41, 43, 55, 57, 67, 111
Акелла	5, 7, 9, 11, 13
Альфа Трэвел	179
Лаборатория Касперского	39
Элвис-Телеком	17
RINET	15
New Media Generation	53

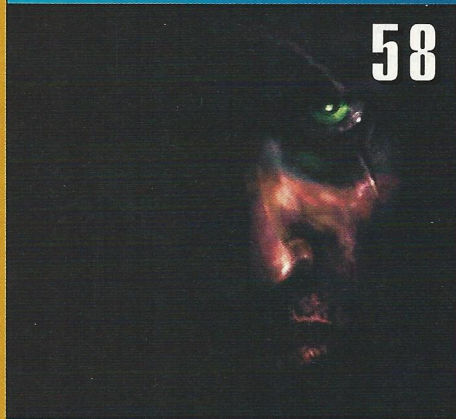
28



От Винта!

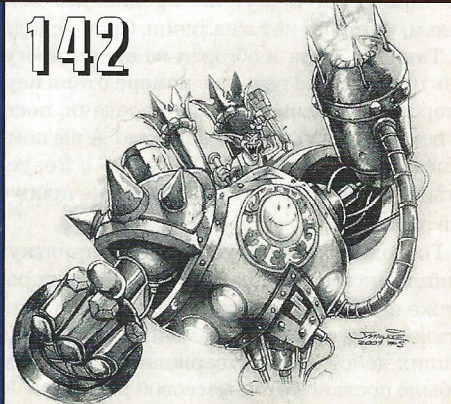
Мы связались с авторами лучшей телепередачи о компьютерных играх. Сейчас они сделали демо-версию нового продукта и находятся в поисках издателя.

58

Воровская жизнь
Thief 3: Deadly Shadows

"Вор у вора глаз не выключает", - так, кажется, говорят в одном Городе. Только одноглазого Гаррета эта поговорка совсем не радует.

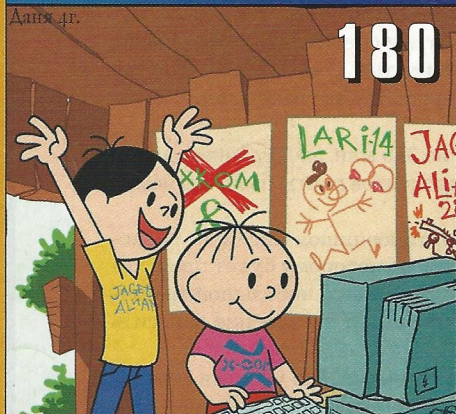
142



Настольный Warcraft

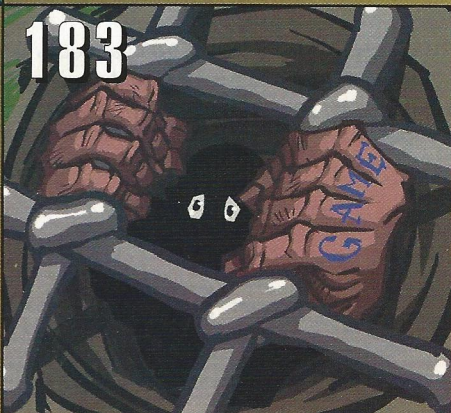
На столе стоят крошечные орки. Они выглядят как покрашенные грубо обтесанные деревянные. На столе стоят крошечные эльфы. Они выглядят как покрашенные грубо обтесанные деревянные. На столе стоят крошечные люди. Надо ли говорить, как они выглядят?

180

Боек и Делек делают
компьютерные игры

Если выходит продолжение хорошей игры, в которую вы рубились десяток лет назад, это еще не значит, что выходит хорошая игра.

183



Чертова дюжина потерь

Тринадцать многообещающих проектов, которые потерялись. Мы нашли их для вас. Один вышел только на приставках, про второй разработчики забыли, третий за диван закатился...

Подписка!!!

Стр. 207

Новости	4
Квартальный план	20
Что позволено "1С"...	22
От винта!	28

ACTION

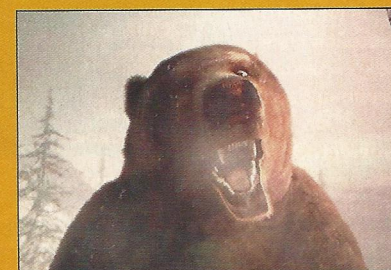
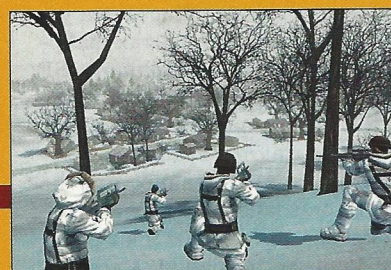
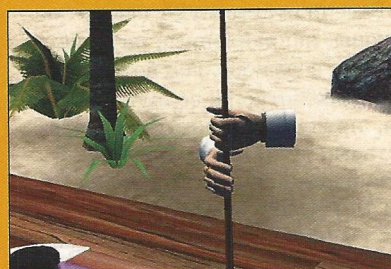
<i>Prince of Thunder</i>	34
<i>Marine Sharpshooter 2: Jungle Warfare</i>	34
<i>Веллан</i>	35
<i>Rapid Gunner</i>	35
<i>Operation: Walker</i>	36
<i>Army Men: Sarge's War</i>	36
<i>Inuits</i>	37
<i>Origin of the Species</i>	37
Мертвый и быстрый	38
<i>Deadlands</i>	
Тонкая кровавая линия	40
<i>Bloodline</i>	
<i>Лендлиз</i>	42
<i>Butcher</i>	42
<i>Mob Enforcer</i>	44
<i>Shrek 2</i>	44
Что это за девочка? И где она живет?	45
<i>Alias</i>	
Мясо с кровью по-корейски	46
<i>Nitro Family</i>	
Поруганная надежда	48
<i>Soldner: Secret Wars</i>	
Полицейский беспредел	50
<i>True Crime: Streets of LA</i>	
"Страшно, аж жуть"	52
<i>The Suffering</i>	
Снова в школу	56
<i>Harry Potter and the Prisoner of Azkaban</i>	
Воровская жизнь	58
<i>Thief: Deadly Shadows</i>	
Воровское мастерство	62
<i>Thief: Deadly Shadows</i>	
Мальчик, который выжил	64
<i>Hitman: Contracts</i>	
Проделки в песочнице	68
<i>FarCry</i>	

STRATEGY

Хладное железо	82
<i>Crusader Kings</i>	
Пополнение в шведской семье	84
<i>Hearts of Iron 2</i>	
Яблоки от яблони	86
<i>Sudden Strike: Resource War</i>	
<i>Supremacy: Four Paths To Power</i>	89
<i>Salvo</i>	89
Исход	90
<i>Ground Control 2: Operation Exodus</i>	
Ганста'с пэрэдайз	93
<i>Gangland</i>	
Происхождение видов (не по Дарвину)	94
<i>Warlords Battlecry III</i>	
Вариация на тему тишины	96
<i>Операция Silent Storm: Часовые</i>	
Наследники ледяного престола	102
Моделист-конструктор	109

SIMULATION-SPORT

<i>Burnout 3: Takedown</i>	112
<i>eXtreme Demolition</i>	112
<i>Street Racing Syndicate</i>	113
<i>Top Spin</i>	113
<i>Torque: Savage Roads</i>	114



114 <i>Cross Racing Championship</i>
114 <i>Grand Raid Offroad</i>
115 <i>Thunderbolt 2</i>
115 <i>Football Generation</i>
116 <i>Mini Racer</i>
<i>Streets Racer</i>
117 Давить!
<i>Midnight Race Club</i>
<i>Midnight Road Warriors</i>
118 Шумахер в полном порядке
<i>Michael Schumacher</i>
<i>World Tour Kart 2004</i>
120 Как шанхайцы из "дрега"
"кольцо" делали
<i>Shanghai Street Racer</i>
121 Последний герой с бильярдным столом
<i>Pool Paradise</i>
122 Менеджер среднего звена
<i>Золотая бутса</i>

RPG-ADVENTURE

124 <i>Getica</i>
124 <i>Vision</i>
125 Хорошо забытое
<i>Братья-Пилоты.</i>
<i>Обратная сторона Земли</i>
126 Прожорливые пустыни
<i>Weird War</i>

HARDWARE

127 Железный поток
132 Моддинг
136 А вместо сердца — пламенный
<i>Athlon... или Pentium?</i>
140 Железная почта

MAXVIEW

142 <i>Warcraft: The board Game</i>

ONLINE

144 Новости
148 Миры без графики
154 Дети древесины
<i>Saga of Ryzom</i>
158 Герои идут в обход
<i>City of Heroes</i>
164 Бесплатно, то есть даром
<i>Ragnarok Online</i>
165 Мой онлайн - лучше твоего
<i>Conquer Online</i>
166 Битва покемонов
<i>Survival Project</i>

CHEATS

167 Cheats

TACTICS

170 Увидеть Сайберию
<i>Syberia 2</i>

FORGOTTENWARE

176 New-Васюки
<i>Archon Ultra</i>

Z-ZONE

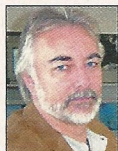
178 Альтернатива
180 Лелик и Белек делают
компьютерные игры
183 Чертова дюжина потерь
190 Tretyakovka v. 2.0
195 Почта
199 Содержание CD&DVD
207 Подписка

Новости

Андрей ЕГОРОВ
Андрей ИВАНОВ
Юрий ПАШОЛОК
Алексей РАТУШКИН
Владимир ЧАПЛЫГИН
Horse With No Name

Пляшите!

Вам письмо...



Стив
Линфорд

Если вы еще не ощутили нарастание волны спама, то это значит, что вы меняете свой почтовый адрес чуть ли не ежемесячно. По оценкам экспертов уже очень скоро из каждых десяти писем в корзину будут отправляться девять. Что самое печальное, в основании раскрутки этого процесса находятся организованные группировки отечественной заправки. Таково мнение Стива Линфорда, руководителя проекта The Spamhaus Project.

Стив утверждает, что русские поставляют на запад информацию о взломанных компьютерах, которые могут быть использованы для рассылки спама. Второе направление деятельности - создание вирусов, с помощью которых будут организованы очередные порции незаконных прокси-серверов.

"В мире спама отмечен всплеск криминальной активности", - заявил Линфорд на лондонской конференции по вопросам борьбы со спамом,

SPAMHAUS

которую провела организация Openwave Messaging Anti-Abuse. - "Русские группировки плодят вирусы и прокси и продают их американским спамерам".

В России отсутствуют какие-либо законы, направленные на пресечение спамеров. Тем более, последние абсолютно не волнуют наказания, предусмотренные законодательствами третьих стран.

Линфорд также сообщил, что порядка 70 процентов спама рассылается с китайских серверов, арендованных у тамошних ISP американскими рассылщиками. Часто они устанавливают на своих сайтах файрволлы, которые не позволяют ISP распознать природу hostящихся у них сайтов. Причем, когда от этих самых ISP пытаются требовать принятия мер, направленных против спамеров, они зачастую не в состоянии понять, о чем вообще идет речь.

По данным компании MessageLabs 76% электронной почты в мае было спамом. И количество непотребных писем продолжает расти. - HWNN

Пионеры-герои

Всегда готовы помочь

Тысячи писем от сердобольных геймеров приходили Гейбу Ньювеллу. Геймеры были расстроены и возмущены фактом наглой кражи исходного кода Half-Life 2 и спешили сообщить боссу Valve о всяких асоциальных типах, у которых оные исходники видели.

В результате по земному шару прокатилась волна арестов. Брали с полчищем тех самых асоциальных типов. Человека, устроившего "ограбление века" среди них не нашлось. Но Valve осталась довольна этим героическим порывом, объединившим полицию, девелоперов и простых сердобольных геймеров. — А.Р.

Плывут пароходы - салют Гейбу Ньювеллу



ТЕМА МЕСЯЦА

Исчезающий вид

Interplay чудом избежала банкротства

В начале июня власти округа Оранж (штат Калифорния) официально закрыли офис Interplay. Предварительно была проведена проверка финансового состояния компании, в ходе которой были обнаружены существенные нарушения законодательства. Сотрудники не получили деньги за несколько законченных проектов, также им не была обеспечена медицинская страховка. Последнее и послужило официальной причиной для принятия санкций.

Несмотря на штраф размером \$179 тыс., владелец компании, Эрве Каен смог добиться возобновления деятельности фирмы, однако в тот же самый день, когда двери офиса Interplay в калифорнийском городке Ирвин вновь открылись, были заморожены операции с акциями компании Titus, являющейся главным держателем акций Interplay. Titus объявлена банкротом.

Titus была основана Эрве Каэном совместно с его братом Эриком в 1985 году. В настоящее время производится оценка активов компании (помимо Interplay у нее есть еще две чисто французские "дочки": разработчик Sofra Games и издатель Avalon France).

Ну а финал у этой истории получился просто феерический.

Двадцать шестого июня был опубликован финансовый отчет о доходах Interplay за



Мы еще повоюем

первый квартал 2004 года. Цифры, как и ожидалось, неутешительные. К отрицательному балансу добавилось еще \$0.9 млн., количество статей дохода сократилось. Но главная новость заключается в том, что руководство компании и, в первую очередь, сам Эрве Каен, оценили положение своей фирмы как "кратковременный кризис" и заявили о расширении сферы деятельности Interplay.

Каен сотоварищи намерены вплотную заняться рынком онлайн-игр, а для начала собираются подыскать партнеров для разработки MMORPG на основе вселенной Fallout.

Что ж, время покажет, действительно ли большой пошел на поправку, или мы имеем дело с типичным случаем delirium premortis. - HWNN, А.Р.

Эрве Каен



Звезда Полюнь в чужой огорог

Апокалиптическая четверка - только на приставках?!

Речь идет о The Four Horsemen of the Apocalypse, мрачном тайтле в жанре экшн-хоррор, который находился в разработке усопшей 3DO. Игра успела концептуально засветиться на прошлой ЕЗ, где можно было полюбоваться соответствующими экшн-фигурками и артами. Не более того.

После кончины 3DO следы тайтла затерялись вплоть до настоящего момента.

Свет пролил Майкл Мендхайм, руководитель группы, занимавшейся разработкой игры в 3DO.

Оказывается, инициативная группа инвесторов основала компанию под названием Four Horsemen Entertainment L.L.C.,

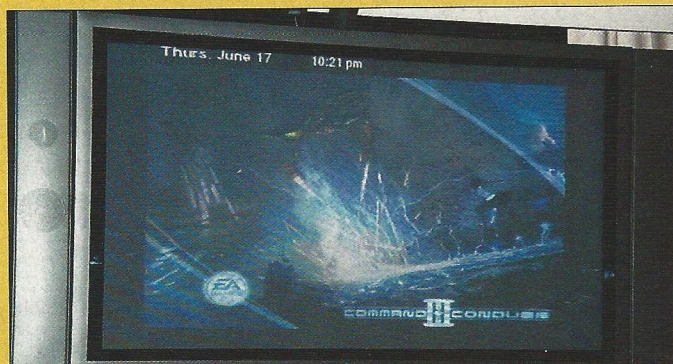
которая в мае приобрела все права на игру. В настоящее время разработка возобновилась. Помимо собственно игры готовятся к изданию комиксы. Команда сохранила основные девелоперские силы: артами продолжает заниматься Саймон Бисли, а легенда Голливуда, специалист по спецэффектам Стен Уинстон ведает фигурками и правами на съемку видеофильма. Среди актеров, готовящихся озвучить главных персонажей, по-прежнему числятся Тим Карри (Сатана) и Треиси Лордс (Чума).

К сожалению, в списке платформ теперь не числится PC. - HWNN



Command & Conquer 3

Возвращение харвестеров?



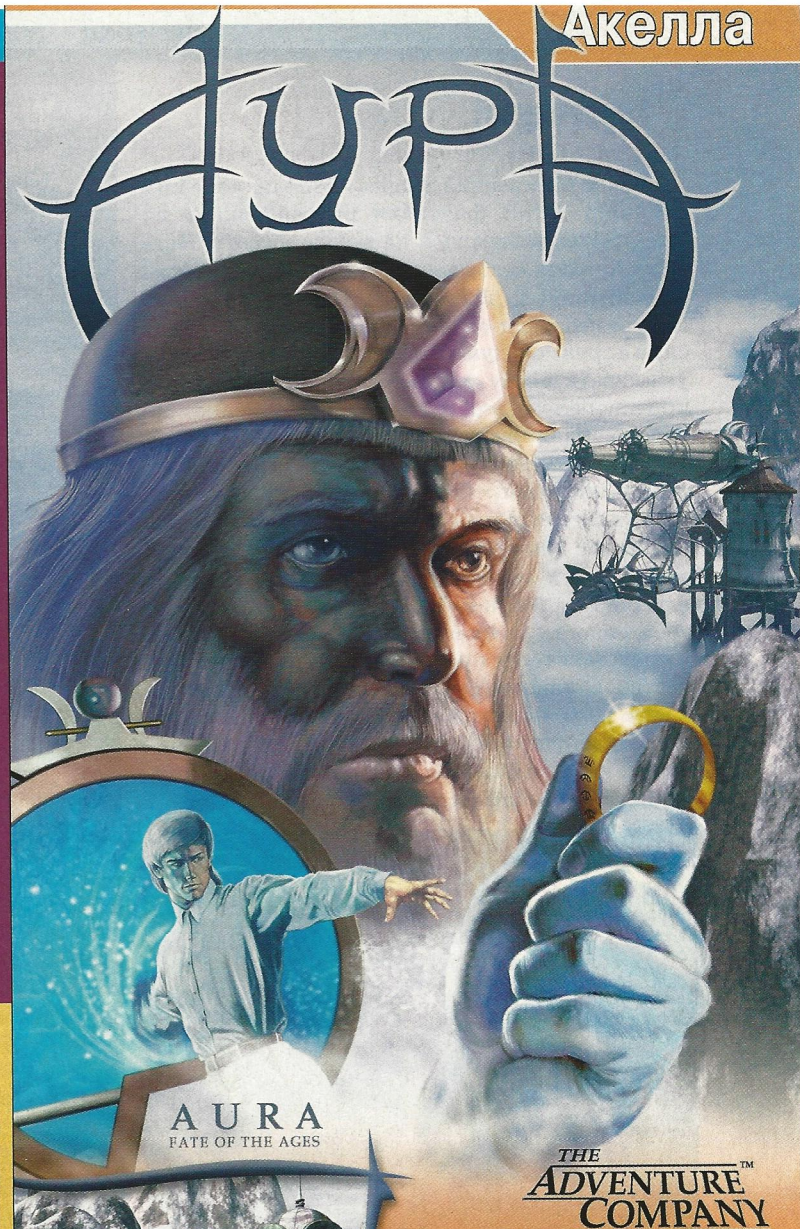
Сайт Planet CNC опубликовал занимательный скриншот - на большом мониторе мы видим заставку еще не анонсированной третьей части стратегии Command & Conquer. Действительно ли идет работа над продолжением, или это очередной мыльный пузырь, родившийся на просторах всемирной Сети - точно неизвестно. Однако дизайнер из команды EA Los Angeles, Адам Айзгрин, комментируя эту новость, сказал: "Этот ностальгический скриншот, который показывает результат наших усилий годовой давности, можно частенько увидеть на мониторах в офисе. Здесь много парней из "Вествуда". - А. Е.

Сумрачный японский гений

Скращение Metal Gear Solid с Grand Theft Auto?

Почитаемый в Японии отец популярного сериала Metal Gear Solid Хидео Кодзима согласился сотрудничать с создателями Grand Theft Auto. Причем плодом совместных усилий станет не очередная часть великой и могучей GTA, а некий самостоятельный проект. - В. Ч.

Хидео Кодзима



AURA
FATE OF THE AGES

THE
ADVENTURE
COMPANY

Сюжет AURA повествует о загадочной и таинственной истории о четырех кольцах, дарующих силу, власть и бессмертие тому, кто ими обладает. В поисках этих колец игрок путешествует по четырем параллельным мирам, и как только он находит очередное кольцо, ему открывается доступ в следующий из миров.

Начав игру в Academia Valley, мире таинственных магических исследований, в дальнейшем вы попадете в Dragast - заснеженные горы, в которых господствует техника. Следующий пункт - Na-Tiehu, эзотерический мир астрономии и магии, из которого вы попадете на известный своими прекрасными пейзажами Island of Unity, где и закончите свое путешествие. Торопитесь! Богатая интригами и загадками saga AURA ждет вас!

- Оригинальный фантастический сюжет.
- Интуитивно понятный интерфейс.
- Оригинальные и интересные головоломки.
- Оркестровое музыкальное сопровождение и эмбиентный саундтрек

www.akella.com

© 2004 "Akella"

© 2004 "The Adventure Company"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



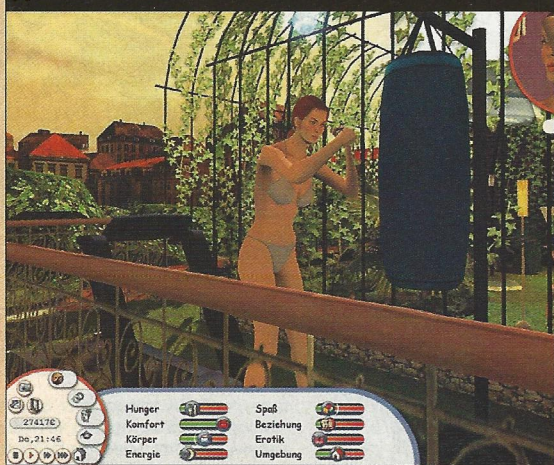
Групповуха!

(с) Мел Брукс, "Всемирная История, часть 1"

После присвоения Singles - Flirt up your Life рейтинга Adult фантазии разработчиков из Deep Silver вознеслись на новую высоту. Четвертого июня озабоченные девелоперы анонсировали Singles: Threesomes. Название говорит само за себя: адд-он, выход которого планируется на апрель следующего года, позволит игрокам ухаживать сразу за двоими представителями противоположного пола. И, естественно, не только ухаживать... Помимо новых опций, Singles: Threesomes будет нести в себе определенное число апгрейдов графического движка.

Создатели Singles: Threesomes прекрасно понимают, что до апреля 2005 года еще далеко, а интерес к игре надо подогревать. Поэтому в патче 1.4 к Singles - Flirt up your Life появится возможность однополый любви не только у представителей прекрасной половины человечества. С такими смелыми решениями как бы в игре не появилось чего похлеще... Собираются ли разработчики в патче версии 1.5 убрать, наконец, ненавистное большинству игроков одеяло, пока не сообщается. - Ю.П.

Дальше что? S&M!



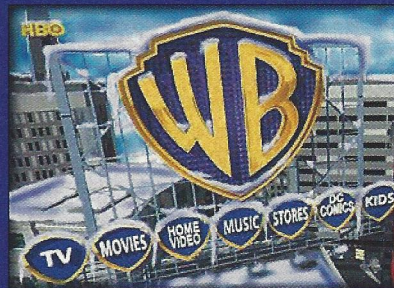
Warner Bros оштрафует партнеров

Наглость или же забота о честном имени?

Warner Bros придумала забавную схему по борьбе с неудачливыми разработчиками компьютерных игр по мотивам фильмов кинокомпании. В интернете существует целый ряд ресурсов, на которых посетители выставляют играм свои оценки, после чего высчитывается средний балл. В качестве примеров подобных сайтов можно привести службы GameRankings, Metacritic или же GameStats. Если средний рейтинг какой-нибудь игры, созданной по лицензии от Warner Bros, не преодолеет барьер в 70 процентов, издатель неудачного продукта будет обязан выплатить кинокомпании приличную неустойку. Причем сумма будет четко привязана к недостающим процентам. Кстати, с инициативой внедрить данную схему в жизнь выступил вице-президент Warner Bros Джейсон Холл.

Комментарии разработчиков не заставили себя долго ждать. Слово первому вице-президенту компании Buena Vista Games Грэму Хопперу: "Я не думаю, что на подобные меры сподобятся, к примеру, у нас в Walt Disney Pictures. Во-первых, рецензенты совершенно не умеют оценивать игры, предназначенные для маленьких детей. Ведь именно для этой целевой аудитории по большей части предназначены игры нашей компании. Во-вторых, оценки на GameRankings и подобных сайтах никоим образом не определяют качество игры. Самый достоверный показатель - это рейтинги продаж. Если мы обманем чаяния нашего клиента хотя бы один раз, то он больше не отправится в магазин покупать наши продукты. Так что только отменные продажи говорят нам о том, что наша игра удалась".

Своему коллеге по цеху вторит и председатель совета директоров Atari Бруно Боннелл: "Представьте, что в продаже появилась наша Enter the Matrix и разошлась она тиражом в размере четырех миллионов экземпляров, что соответствует примерно 250 миллионам долларов. Такие суммы умудряются собрать лишь самые крупные блокбастеры. И что дальше? Warner Bros. оштрафует нас за то, что средний балл нашей игры на каком-то GameRankings составил 66,8 процента? Они что, так шутят? Я никогда ни за какие коврижки не подпишу подобного кабального контракта. Не скрою, иногда мы ошибаемся и выпускаем в свет игры не самого высшего сорта. Но платить за них дополнительные деньги Warner Bros? Дудки". - В.Ч.



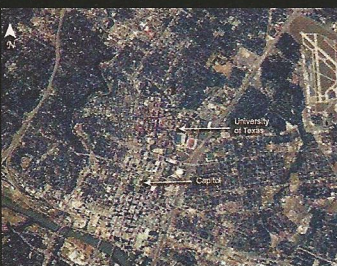
ГРОССБУХ

Maxis едет в Калифорнию

А 64 человека остаются в Техасе

Компания Electronic Arts объявила о проведении очередного мероприятия в рамках снижения себестоимости продукции: в ближайшее время будет уволено большинство сотрудников отделения в Ваннат Крик (штат Калифорния, именно здесь была создана в высшей степени прибыльная The Sims), также полностью закрывается отделение в Остине (штат Техас, штаб-квартира Origin, создателя Ultima Online). 64 сотрудникам остинского отделения предложено подыскать новую работу. Проблем с трудоустройством не предвидится, т.к. Остин является третьим по размеру центром геймдевелопмента в США. Очевидно также, что все это самым отрицательным образом скажется, как на разработке Ultima X: Odyssey, так и на поддержке находящейся далеко не в лучшей форме Ultima Online.

Остин, один из мировых центров игровой индустрии. Так город выглядит из космоса



ЕА сообщила, что мероприятия направлены на "консолидацию усилий разработчиков в Редфорде (штат Калифорния)". Одновременно ЕА отчиталась о полученной в 2004 фискальном году прибыли (по консолидации):

По данным ESA (Electronic Software Association) современный пиратский рынок оценивается в \$3 млрд., причем в этом показателе не приняты во внимание обмен программами в файлообменных сетях.

- продукты для PlayStation 2 принесли \$1.3 млрд. (в прошлом году - \$910.7 млн.);

- PC - \$469.7 млн. (\$499.76);

- Xbox - \$384.3 млн. (\$219.4 млн.);

- GameCube - \$199.9 (\$179.7 млн.);

- PlayStation - \$29.9 млн. (\$99.9 млн.). - HWNN

Подсчет пиастров

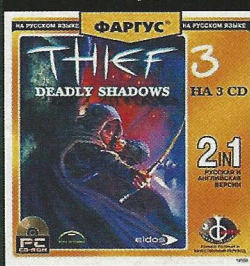
Пираты электронного моря

Компания Macrovision, специализирующаяся на технологиях защиты от незаконного копирования, провела при помощи нескольких онлайн-ресурсов исследование, в процессе которого попыталась выяснить масштабы игрового пиратства. В опросе приняло участие 2129 игроков в компьютерные игры.

По данным ESA (Electronic Software Association) современный пиратский рынок оценивается в \$3 млрд., причем в этом показателе не приняты во внимание обмен программами в файлообменных сетях.

52% респондентов призналось в приобретении пиратских игр, 33% скачивали ISO-файлы (позволяющие записать полные образы CD-дисков с взломанной защитой), 15% сообще-

Плодовитости некоторых пайблишеров остается только удивляться

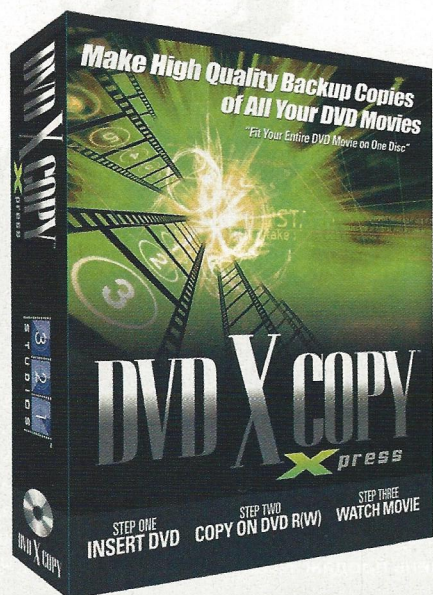


С богатыми не судись

"Три-Два-Раз" - и банкрот

Сразу три гиганта игровой индустрии Atari, Electronic Arts и Vivendi Universal Games подали в суд на маленькую 321 Studios. Чем мог провиниться малыш перед столь грозными великанами? Оказывается, 321 Studios разработала утилиту Games X Copy, которая позволяла создавать точные копии любой игры, выпущенной для персонального компьютера. Таким образом, были нарушены авторские права в части тех игр, которые были защищены от копирования специальными программами. Интересы всех трех издательств представила Entertainment Software Association. Ее президент Даг Ловенштейн утверждает, что законные владельцы прав на игры в результате применения утилиты от 321 Studios теряют слишком много денег и при этом нарушаются нормы Digital Millennium Copyright Act, и что с этим надо бороться.

В итоге триумфировал поданное искомое заявление в суд. Не дожидаясь окончательного выяснения дела, руководитель 321 Studios Роберт Мур заявил, что гнет поданного иска слишком силен и в ближайшие три недели его компания объявит себя банкротом. - В.Ч.



по о покупке 15 и более пиратских игр на протяжении последних двух лет.

Macrovision считает, что для издателей ожидаемых игр важна любая задержка пиратского релиза. Две трети опрошенных покупали левые продукты только потому, что им не терпелось как можно скорее начать играть. 25% потребителей пиратской продукции купили бы официальный релиз, если бы им не удалось получить хакнутую игру в течение месяца после ее официального релиза. За этот самый месяц в магазинах будет продано порядка 50,000 копий по средней цене \$30, что обеспечит прибавку в \$1,5 млн. к общей сумме продаж. - HWWN

Гордые птицы

Американские футболисты денег не берут

Electronic Arts не смогла стать обладателем исключительных прав на игры на основе лицензии Ассоциации игроков Национальной Футбольной Лиги (NFLPA). Хотя за это компания готова была выложить \$1 млрд., выплачивая по \$250 млн. в течение четырех лет. Впрочем, крупнейшая американская спортивная ассоциация устояла от столь заманчивого предложения, ибо помимо EA Sports она еще связана крепкими путями контракта с производителями симуляторов американского футбола, работающих на издательство Sega.

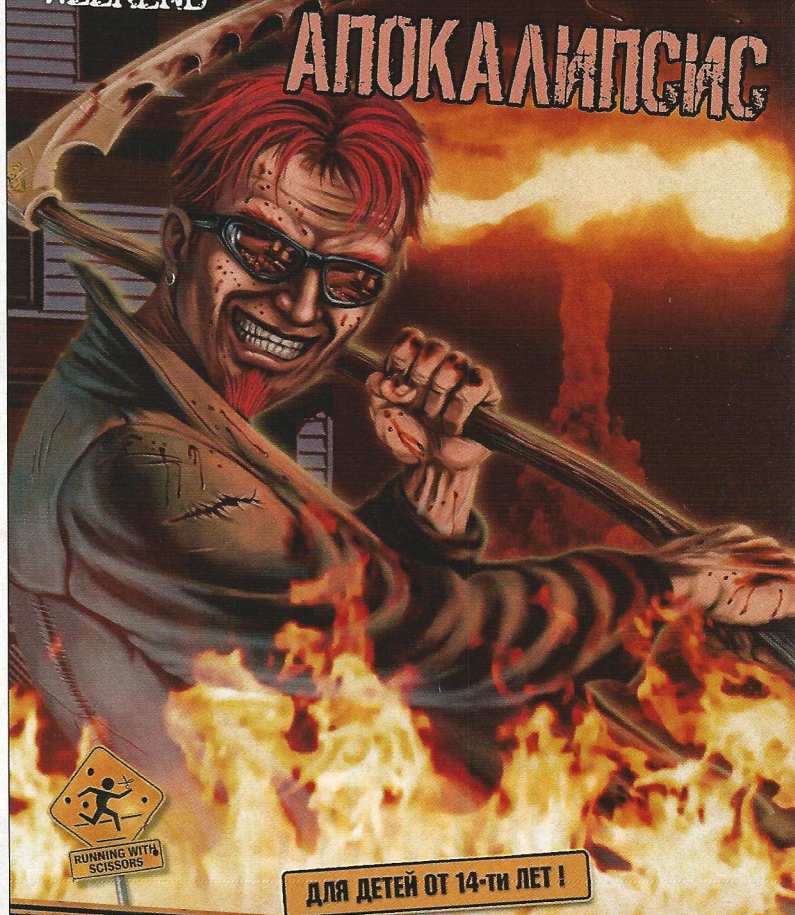
Впрочем, многие полагают, что для Electronic Arts в данном вопросе еще не все потеряно. Популярное и очень ува-

Акелла

Postal 2

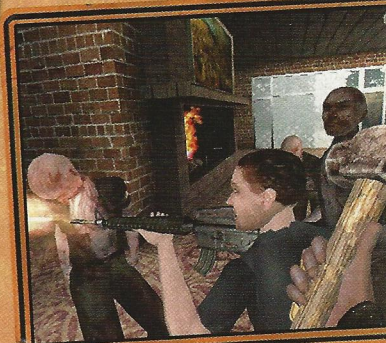
APOCALYPSE WEEKEND

АПОКАЛИПСИС



оружия ему предстоит убить всех тех, кого он не успел прикончить за полную рабочую неделю, а вместе с ними и многих других. Готовьтесь - безумие

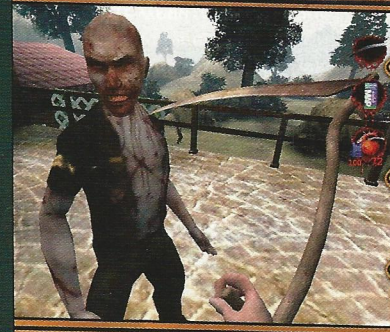
Этот сумасшедший адд-он продолжает сюжет оригинального Postal 2, добавляя в жизнь Почтового Чувака еще два дня, - субботу и воскресенье. С помощью трех новых видов



Девятнадцать свежих карт и десять безумных миссий, наполненных циничным и жестоким юмором.

Ряд новых персонажей, а также старые знакомые - Гари Коулман и Postal Babes.

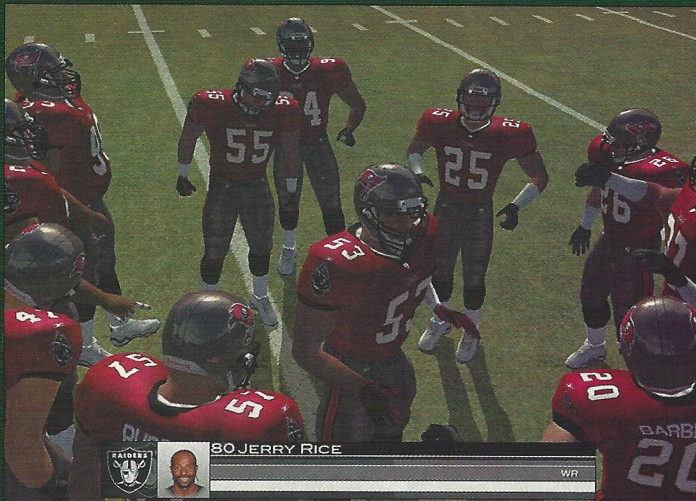
Уникальные виды оружия, в том числе мачете-бумеранг, отрубавшее противникам ноги и возвращающееся в руки владельца.



www.akella.com

© 2004 "Akella"
© 2004 "Running With Scissors"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



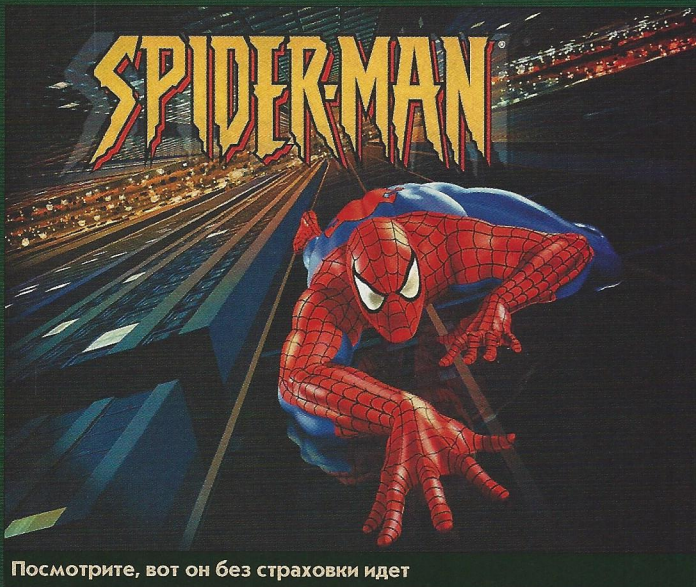


Значит так, черные братья, распиливаем миллиард и досрочно завязываем с американским футболом

жаемое издание Sport Business Journal утверждает, что о полной развязке сложившейся ситуации можно будет говорить примерно через пару недель. Ведь смогло же североамериканское издательство добиться эксклюзивной лицензии на производство игр, симулирующих проведение гонок NASCAR? И чем хуже американский футбол, который, не исключено, просто грамотно набивает себе цену? - В.Ч.

Впервые на экране

Activision покупает лицензию Marvel



Посмотрите, вот он без страховки идет

На экранах кинотеатров только-только появилась лента "Человек-паук 2", а издательство Activision спешит уведомить нас о том, что они успели договориться с компаниями Sony Pictures и Marvel Enterprises относительно условий покупки лицензии, дающей право на производство игр не только по мотивам третьей части популярного киновблэкбастера, но и оригинальных комиксов. Первая игрушка из этой волны появится на прилавках магазинов за два года до премьеры фильма - летом 2005 года.

Между прочим, продажи различных компьютерных и видеоигр, в чьих названиях красуется бренд Spider-Man, принесли суммарный доход в размере \$245 млн. - В.Ч.

Eidos Interactive незогыем

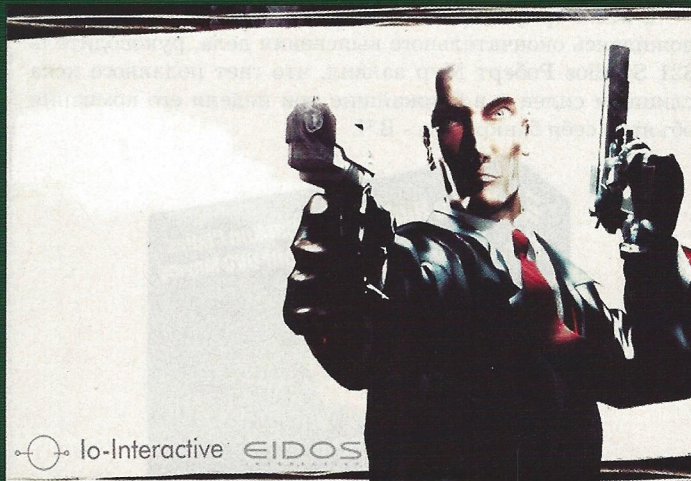
Неумешительные продажи Hitman: Contracts

Английское издательство Eidos Interactive очень недовольно тем, как продаются новые приключения лысого киллера под номером 47. Несмотря на то, что с момента релиза прошло более двух месяцев, так и не достигнута планка предполагаемого уровня продаж. Продавцам по всему миру было отправлено

Считаем число проданных экземпляров

Издательства Atari и Take Two Interactive опубликовали сведения о суммарном тираже самых популярных тайтлов:

- Сериал **Driver** - 6 млн. экземпляров в США, плюс 12 млн. в остальном мире;
- Сериал **Test Drive** - 5,8 млн. экз. в США;
- Сериал **V-Rally** - 2,8 млн. экз. по всему миру;
- **Enter the Matrix** - 3,2 млн. экз. в США;
- Линейка игр **Backyard Sports** - 6,5 млн. экз. в США;
- Сериал **Grand Theft Auto** - свыше 30 млн. экз. по всему миру;
- Две части **Max Payne** - свыше 4 млн. экз. по всему миру;
- Сериал **Midnight Club** - более 4 млн. экз. по всему миру;
- Сериал **Spec Ops** - свыше 3 млн. экз. по всему миру. - В.Ч.



А ты купил Hitman: Contracts!?

около полутора миллионов коробок с игрой, из них в CD-приводах геймеров очутилось лишь 800 тысяч экземпляров. Из-за этого бухгалтерия Eidos Interactive не досчитается примерно 9 миллионов фунтов стерлингов (почти \$16 млн.). Так что можно смело говорить о том, что текущий фискальный квартал оказался для издательства неудачным. Выправить ситуацию может лишь удачный уровень продаж Thief: Deadly Shadows. - В.Ч.

Хитрый бизнес-план

Кто скупаем Eidos Interactive?

В прошлом блоке новостей мы вам рассказывали о том, что руководство английского издательства Eidos Interactive очень сильно озабочено тем, что некий таинственный покупатель (название фирмы GNI тогда ничего не говорило, ведь не известно, кто скрывается под этой вывеской) приобрел на лондонской фондовой бирже 5 процентов акций компании. После того, как еще одна пожелавшая остаться в тени фирма прикупила 12 процентов акций, стало известно, что за всем этим стоит одно и то же лицо - руководство инвестиционного банка Schroders, которое несколько месяцев назад разжилось 20 процентами ценных бумаг Eidos Interactive. Получается, на данный момент им удалось прибрать к рукам 37 процентов акций. Выяснив это, боссы Eidos Interactive ударились в самую настоящую панику. Уж так сильно они хотят остаться независимыми, что даже выступили в прессе со специальным заявлением, в котором они уверяют всех в том, что никакой покупки, слияния или поглощения издательства другой компанией быть не может. - В.Ч.



Atari наконец-то в плюсе

Больше "Матрицы", хороших и разных

Издательство Atari рапортует об итогах продаж коробок с игрой Enter The Matrix. Совокупный тираж игры на различных платформах наконец-то перевалил за отметку в пять млн. экземпляров и тем самым окупил затраты компании на приобрете-

ние дорогостоящей кинолицензии и разработку игры (40 млн.). Теперь, когда дебет сошелся с кредитом, Atari намекает на скорый анонс сразу трех новых проектов по мотивам вселенной популярной кинотрилогии братьев Вачовски. - В.Ч.



Храните деньги

Крупные капиталовложения в DRIV3R

Руководитель Atari Бруно Боннелл предал огласке бюджет DRIV3R. Оказывается, в разработку игры вбухано около 17 млн. Следует учесть, что помимо этого Atari собирается потратить на раскрутку проекта 34 млн. Получается, что action на колесах смог перепплунуть другой дорогостоящий продукт Atari Enter the Matrix с ее бюджетом в \$40 млн. - В.Ч.

Переходный период

Ценой в 45 млн

VIVENDI
UNIVERSAL

Переживающая не лучшие времена Vivendi Universal спешит, тем не менее похвастаться своими последними достижениями на ниве финансов. Закончившийся 31 марта фискальный год оказался для компании самым удачным и принес в закрома прибыль в размере 930 млн., что на 32 процента превышает прошлогодние показатели. Увы, но чистой прибыли издательству с этой суммы получить не удалось - убытки составили 6 млн. Хотя, это капля в море по сравнению с 319 млн. за прошлый год.

Что касается игрового подразделения Vivendi Universal Games, то у него дела обстоят значительно хуже. Первый квартал нового фискального года принес убытки в 45 млн., что в два раза превышает результаты за прошлый год. Виной тому непрекращающаяся чехарда в руководстве компании. Впрочем, боссы Vivendi Universal Games не унывают и заявляют, что это всего лишь временные трудности, вызванные наступлением переходного периода в истории компании. - В.Ч.

У Atari есть деньги

И мы их сейчас посчитаем

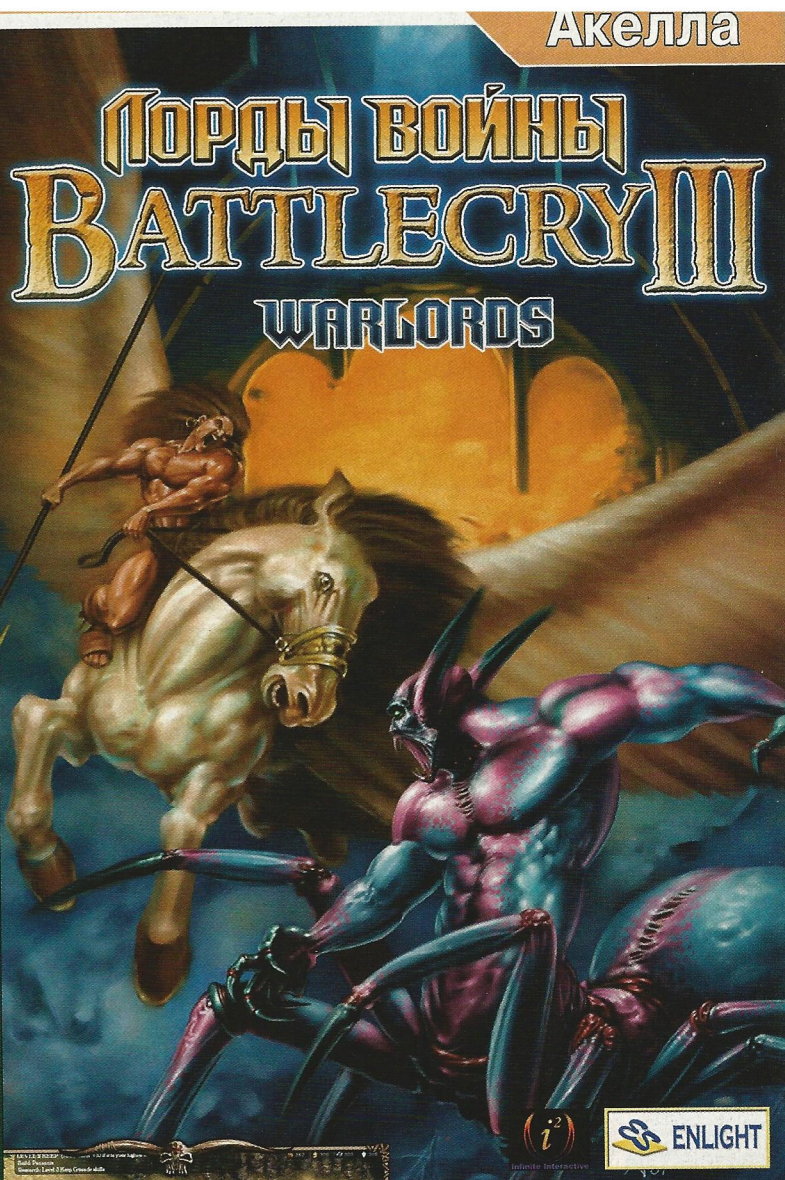
Издательство Atari отчиталось о финансовых результатах за прошедший фискальный год. Убытки составили \$31,5 млн., что почти втрое меньше прошлогодних потерь в \$110 млн. За 12 месяцев Atari удалось уменьшить свои внешние долги с 476 млн. до 313 млн. Похоже, руководство компании нашло правильный путь выхода из сложившегося кризиса - выпуск меньшего числа игр, при более значительных капиталовложениях в бюджеты грядущих продуктов. Так, в 2004 году издательство намерено выпустить 45 игр, когда как в 2003 их число составило 75 штук. - В.Ч.

Слишком дорого

Viacom не будет покупать Electronic Arts



В последнее время в западной игровой прессе чересчур активно мусолилась тема покупки крупнейшего североамериканского издательства Electronic Arts компанией Viacom. Недавно председатель совета директоров Viacom Самнер Редстоун решительно опроверг все слухи и выступил с заявлением о том, что у него в голове возник подобный план, но не более того. Приобретение такого монстра игровой индустрии, как Electronic Arts, даже по самым скромным подсчетам обойдется как минимум в \$20 млрд. Впрочем, аналитики утверждают, что до недавнего времени Самнер постоянно искал контакты с руководством издательства и даже провел несколько деловых встреч, но, попросту оказался не в состоянии потянуть столь высокую цену. - В.Ч.



героев и заклинаний а также шести видов драконов. Warlords Battlecry III обещает стать одной из самых масштабных игр в истории жанра!

Новые заклинаний и магические предметы: более 130 заклинаний в 13 сферах магии.



В новой игре популярнейшей стратегической серии вас ждут полные опасностей приключения на просторах таинственного континента Кешан, населенного змееподобными существами. Мир игры расширился за счет пяти новых раз, множества



- 16 различных рас, 28 уникальных классов;
- Огромный мир: скалы с реками лавы, джунгли, руины и глубокие таинственные подземелья;
- Многочисленные нейтральные юниты самостоятельно передвигаются по карте, представляя угрозу и для игрока, и для его противников.

www.akella.com

© 2004 "Akella", © 2004 "Infinite Interactive"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14, тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Сколько принесет следующая GTA?

Квартальный отчет Take Two Interactive



30 апреля закончился второй фискальный квартал. Take Two Interactive впервые осталась без прибыли и при обороте продаж в \$153,4 млн. понесла убытки в размере \$14,6 млн. Кстати, в прошлом году за аналогичный период издательство заработало \$14,6 млн. (мистика!), а объем продаж тогда составлял \$193 млн. Аналитики предвещают Take Two Interactive скорое наступление нелегких времен. В сложившейся ситуации в роли спасательного круга должен выступить приставочный релиз Grand Theft Auto: San Andreas, который поднимет годовой объем продаж компании до отметки в \$1,12 - \$1,15 млрд. Если релиз игры провалится, то сразу несколько крупных американских контор (среди них фигурируют такие названия, как Viacom, Warner Bros и Disney) будут готовы купить издательство.

SCi не унывает

Не совсем понятно почему



Бухгалтерия SCi опубликовала отчет о финансовых достижениях компании за первое полугодие нынешнего фискального года. За шесть месяцев английское издательство достигло объема продаж в 9,4 миллиона фунтов стерлингов (примерно \$17 млн.), что на 21 процент превышает

прошлогодние показатели. Впрочем, этого не хватило для того, чтобы компания осталась в плюсе. Потери SCi составили 790 тысяч фунтов стерлингов. Руководство с оптимизмом смотрит в ближайшее будущее, так как совсем скоро со ступеней сойдут сразу три игры: Galleon, Richard Burns Rally и Conflict: Vietnam. - В.Ч.

Квартальный отчет

Бухгалтерия от Majesco



Рыжеволосая бестия не только высасывает кровь у фрицев, но и денежки из наших карманов

Издательство Majesco опубликовало отчет за второй квартал текущего года. Чистая прибыль компании составила \$17 млн.,

НА СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ

Супергерой без работы

Daredevil сгину в утиль



В фильме в главной роли снимался Бен Аффлек

Руководство корпорации Navarre Corporation сообщило, что разрабатываемая сотрудниками подконтрольной им студии Encore игра по мотивам художественного фильма Daredevil отправлена на свалку истории. Причина закрытия кроется в том, что финансовые дела Navarre Corporation последнее время идут ни шатко, ни валко, и после списания с ее счетов неустойки в размере \$4,3 млн., компании ничего не остается делать, как отказаться от разработки игр и сосредоточиться исключительно на издательской деятельности. - В.Ч.

чужих лучей славы. Слово управляющему директору Koch Media Крейгу МакНиколу: "Популярность классической истории сейчас достигла небывалых высот. Мы надеемся, что добротная стратегия такого рода сможет добиться значительного успеха". - В.Ч.

Universal Pictures снимет DOOM

Есть что-то обреченное в этой затее...

Компания Universal застолбила права на создание фильма по мотивам DOOM III. Проект поручен продюсерам Лоренцо Ди Бонавентура и Джону Уэллсу. В качестве режиссера дебютирует Эдн МакКеллион, сценарий принадлежит перу Дэйва Кэллеха.



О режиссере известно только то, что она до этого снимала музыкальные клипы.

О сценаристе: сценарий к DOOM был написан еще в 2002 году, и первоначально фильм планировали снимать Columbia Pictures и Warner Bros. Дело происходит в 2145 году. На марсианском спутнике Фобосе расположена секретная лаборатория, в которой сотрудники военной аэрокосмической фирмы проводят рискованные эксперименты. Как водится, что-то не сложилось, и на базу хлынули демонические монстры.

О продюсерах: Ди Бонавентура пока нигде не засветился, находится в начале карьеры. Уэллс принимал участие во многих телевизионных проектах в качестве продюсера, автора сценариев и режиссера. Он придумал и поставил несколько серий из первого сезона известного сериала "Скорая помощь".

Печально все это, господа. - HWNN

Властелин консолей

Davis Films работает над экранизацией Onimusha

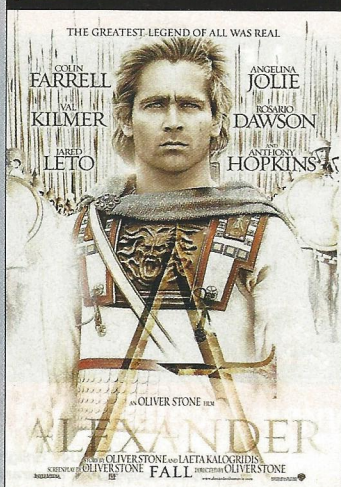
Японская компания Gaga Communications несколько месяцев назад приобрела у издательства Capcom права на экранизацию первой части популярного приставочного сериала Onimusha (на PC выходила именно она). Недавно к проекту присоединились специалисты по специальным эффектам из

Александр Великий на ваших компьютерах

Стулья останутся целы

Английская компания Deep Silver совместно с Meridian 93 намерены в феврале будущего года выпустить трехмерную историческую стратегию в ролевых элементах под названием Alexander the Great. В роли издателя выступит компания Koch Media. Стоит заметить, что игра не имеет никакого отношения к грядущему пеплему Оливера Стоуна Alexander с Колином Фаррелом в главной роли. Появиться на экранах мировых кинотеатров фильм должен 5 ноября сего года. Не трудно догадаться, что разработчики попросту желают подзаработать денежек под сиянием

Олимпиаду, мать Александра, играет Анджелина Джоли. С Фаррелом они практически ровесники



что на 24 процента превысило прошлогодние достижения. Суммарный доход за первое полугодие равен почти \$42 млн., что на 54 процента выше показателей 12-месячной давности. - В.Ч.

Прибыли Ubisoft Entertainment

Вы не поверите, в этой индустрии кто-то умудряется зарабатывать!

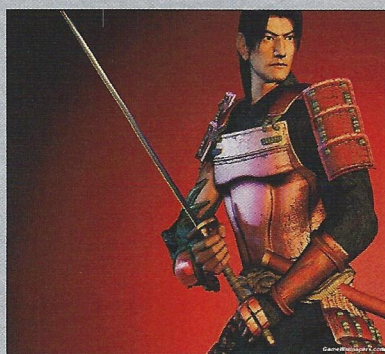
Удачно складываются дела у французского издательства Ubisoft Entertainment. Из опубликованных результатов прошедшего фискального года стало известно, что за это время продажи компании выросли на 22,5 процента и добрались до отметки в 508 млн. При этом сформировавшаяся за последние годы задолженность снизилась на 30 процентов и теперь составляет 119 млн. За год чистая прибыль составила 20 млн. При этом аналитики прогнозируют дальнейший рост оборотов в районе 10 процентов. Президент Ив Гильмо не собирается останавливаться на достигнутом: "Сейчас мы седьмые в США, пятые в Великобритании, третьи в Германии и вторые во Франции. Наша первоочередная цель - попасть в заветную пятерку лучших игровых издательств на территории США и в течение трех лет стать европейским лидером. Что касается планов на грядущий год, то мы хотим сконцентрироваться на внутренних студиях, усилив их 400 новыми разработчиками". - В.Ч.



Свет. Камера. Мотор



Так выглядят коллекционные миниатюры Onimusha

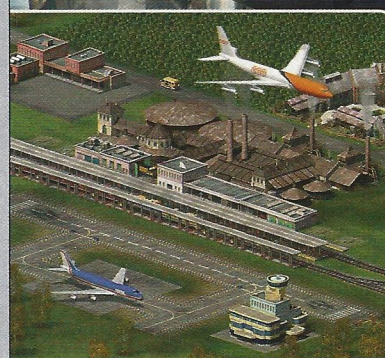
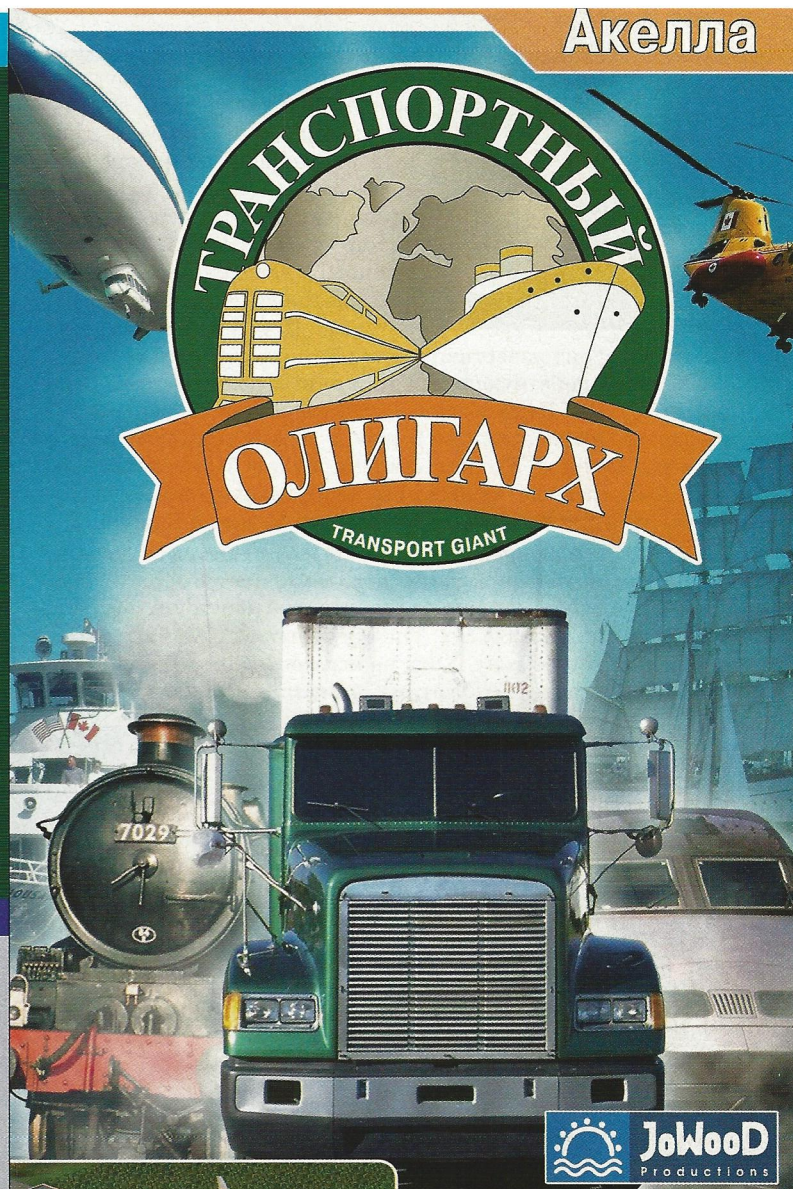
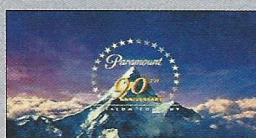


Davis Films. До этого они успели потрудиться над визуальными красотами знаменитой кинотрилогии Питера Джексона "Властелин колец". Съемки Onimusha: The Movie (рабочее название) стартуют этой весной в Новой Зеландии. - В.Ч.

Старые новости

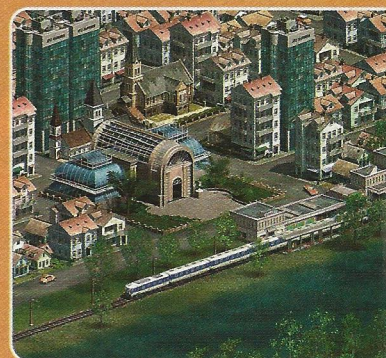
Джон Ву снимет фильм Rainbow Six

Почти два года назад мы сообщали вам о том, что художественный фильм по мотивам Tom Clancy's Rainbow Six не за горами, и его мировая премьера состоится



тной фирмы в 1850-м и заканчиваете уже в двадцать первом веке - под вашим умелым руководством компания может стать лидером грузовых и пассажирских перевозок наших дней!

Середина XIX века - эпоха стремительного развития промышленности и торговли, время роста городов и массового образования фабрик и мануфактур. Вы начинаете игру руководителем маленькой транспор-



- ☐ Два массивных сценария и огромное количество отдельных миссий для Европы и США.
- ☐ Более 130-ти транспортных средств, начиная от паровозов и заканчивая вертолетами.
- ☐ Подробный контроль маршрутов и графиков перевозок.
- ☐ Реалистичная экономика.

www.akella.com

© 2004 "Akella"

© 2004 "JoWood Productions"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14, тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





Джон Ву

осенью 2003 года. Как видите, "воз и ныне там". Впрочем, данный вопрос недавно наконец-то сдвинулся с мертвой точки. Самый яркий представитель гонконгской режиссерской школы Джон Ву согласился заняться экранизацией популярного комбатсима. В качестве издателя

ленты выступит известная студия Paramount Pictures.

Главным действующим лицом ленты должен стать бывший агент ЦРУ Джон Кларк, возглавивший интернациональное спецподразделение по борьбе с международным терроризмом "Радуга". Сюжет фильма будет базироваться не столько на трех частях игры, сколько на вышедшем в 1998 году романе Тома Клэнси. Впрочем, оригинальный Rainbow Six вышел почти одновременно с книгой и отличается от литературного произведения лишь деталями (например, у Тома Клэнси среди оперативников нет ни одной женщины). Кстати, сценарий для Rainbow Six: The Movie написан Майклом Шифером еще в 1999 году. Хотя не исключено, что Джон Ву не станет ограничивать себя этими рамками и воспользуется бо-



OTS-14 Groza

Улыбайтесь, вас снимают

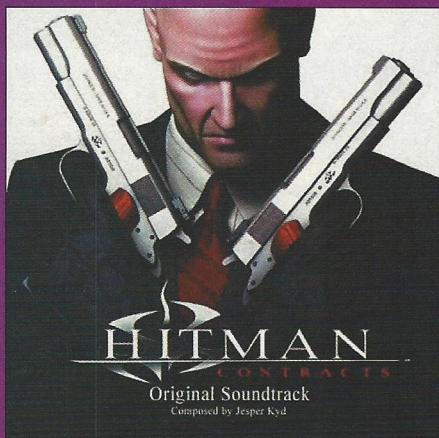
гатой сюжетной линией второй и третьей части. Благо, опыт по экранизации игр у режиссера уже имеется - сейчас он трудится над Spy Hunter, а в скором времени займется Metroid Prime. - В.Ч.

ЧАРУЮЩИЕ ЗВУКИ

Сорок седьмая симфония



Джаспер Кид



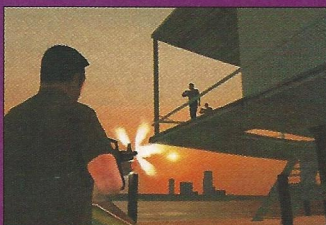
Компания Jesper Kyd Productions выпустила саундтрек к игре Hitman: Contracts. Компакт-диск с тринадцатью треками вышел при содействии звукозаписывающего лейбла Something Else Musicworks и распространяется по всему миру через многочисленные фирменные магазины Something Distribution. Цена - 15 долларов и 98 центов. - В.Ч.

Погоняем под музыку



Ритмы большого города

Компании Atari, Epic Records и Nimrod Productions анонсировали список музыкальных композиций, которые вошли в звуковую дорожку грядущего блокбастера DRIV3R. Над саундтреком потрудились 12 коллективов, представивших на суд



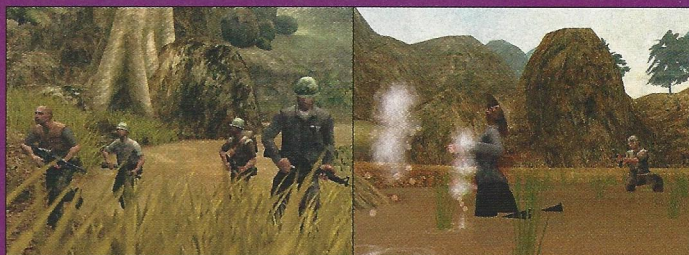
зрителей 14 композиций. Релиз компакт-диска состоялся 21 июня. - В.Ч.

Хум!

EA Sports всегда отличалась достаточно щепетильным подходом к наполнению своих спортивных симуляторов качественной музыкой. Недавно компания подписала контракт со звукозаписывающей студией Rhino Records. По его условиям разработчики приобретают в личное пользование музыкальный каталог Throwback Trax, куда войдут популярные песни 80-х - 90-х годов в исполнении таких групп, как House of Pain, Pantera, MC Lyte, Faith No More, The Jesus and Mary Chain, The Cure и Violent Femmes. Свою радость не скрывает первый вице-президент Rhino Records Дэвид Дорн: "Открывать для себя новую хорошую музыку можно даже в том случае, если эта музыка была написана уже давным-давно. Это является неотъемлемой частью игр, так что именно данный вид развлечений на сегодняшний день считается самым интересным для тех, кто занят поиском свежих композиций. Не могу описать словами, как мы рады тому, что на этой ниве мы поработаем вместе с издательством Electronic Arts. Новое поколение геймеров знакомо с нашим музыкальным прошлым зачастую лишь понаслышке. Если для более взрослых людей это покажется устаревшим, то для молодых покажется свежим и очень крутым". - В.Ч.



Вьетнамская пластинка

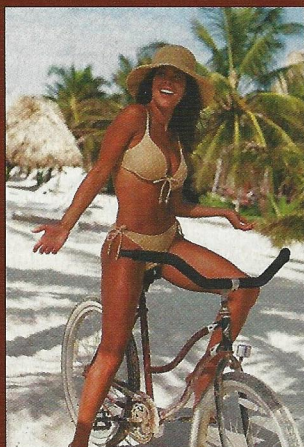


Eidos Interactive опубликовала список исполнителей, которые создадут саундтрек к игре ShellShock: Nam '67. Это будут композиции Percy Sledge, Sonny and Cher, Roy Orbison, The Monkees, The Small Faces, John Lee Hooker и The Trogg. Добро пожаловать в 60-е!

Помимо этого английское издательство ошарашило всех переносом уже готовой игры с лета на осень. Дело в том, что получить всю запланированную прибыль, которая уже заложена в бюджеты целого ряда грядущих игр, в том числе и ShellShock: Nam '67, Eidos Interactive сможет, только если продажи начнутся после спада покупательской активности (или, выражаясь человеческим языком, сезона отпусков). - В.Ч.

Подпольная супермодель

Кто девушку кормит, тот ее и катает



Брук Бэрк. Пора подыскать тачку поприличнее

Одной из фишек Need for Speed Underground являются виртуальные девушки, которых можно увидеть на многочисленных заставках. Не секрет, что у этих виртуальных девушек были совсем не виртуальные прообразы (что EA, собственно, и не скрывала). Во второй части Need for Speed Underground, работа над которой идет полным ходом, EA решила пойти еще дальше. Место симпатичных, но мало кому известных моделей займет не кто-нибудь, а Брук Бэрк (Brooke Burke), соответствующий контракт был подписан 17 июня. Тем, кто не в курсе, кто такая Брук Бэрк, советуем полистать подшивки журналов вроде FHM и Maxim. Для такой cover girl и игра должна быть соответствующая... - Ю.П.

Злой рок

DOOM 3 откладывается



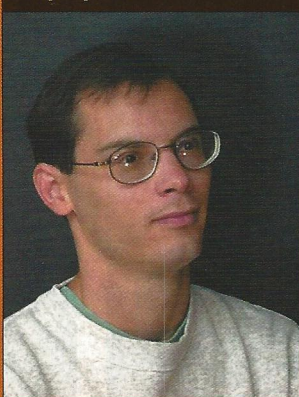
Компании Activision и id Software сообщили об отсрочке релиза третьей части DOOM. Согласно их заявлению, PC-версия игры появится на прилавках магазинов в конце июля - начале августа. Никаких конкретных причин отсрочки названо не было. - А.Е.

Железо 2K7

Копить деньги надо уже сейчас

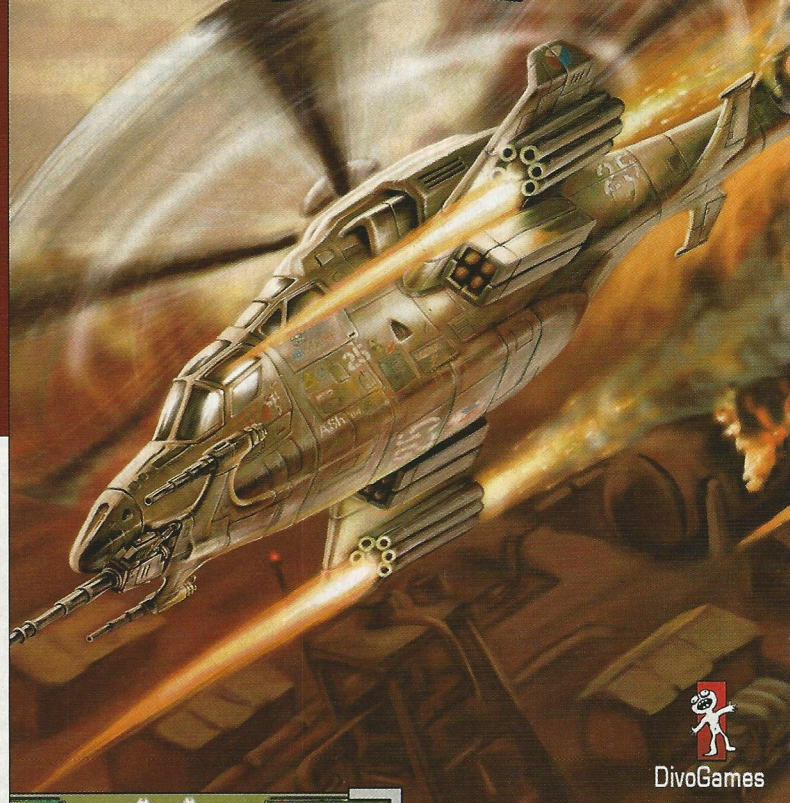
В одном из интервью лидер компании Epic Games Тим Суини (Tim Sweeney) заявил, что с 2007 года сериал Unreal Tournament перейдет на графическую технологию Unreal 3. Помимо этого легендарный разработчик обозначил ориентировочные требования, которые в то время будут предъявляться к памяти на видеокарте. Оказывается, для минимальных настроек хватит 256 Mb, а для качественной картинки потребуется 1 Gb. - В.Ч.

Тим Суини - истовый борец за прогресс



AirStrike II

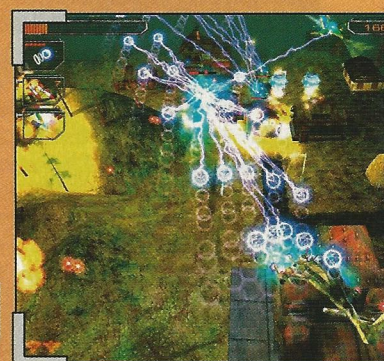
КРЫЛАТАЯ МЯСОРУБКА II



Впрочем, и вы не лыком шиты - в мощности и огневой силе ваш вертолет может соперничать с иной эскадрилей. Так что пристегните ремни и вперед, на борьбу с мировым злом!



Ваше начальство посылает вас на борьбу с очередными злодеями, до зубов вооруженными запрещенным всеми международными конвенциями оружием. Противники опасны как никогда, а их концентрация на квадратный метр местности превышает все разумные пределы.



- ★ 18 уровней с тремя боссами, пять видов ландшафта.
- ★ Более сотни противников, шесть моделей вертолета.
- ★ Десять видов оружия, пять видов ракет и 15 бонусов.
- ★ Ночные миссии и меняющиеся погодные условия.

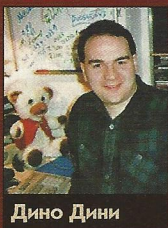
www.akella.com

© 2004 "Akella"
© 2004 "DivoGames"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



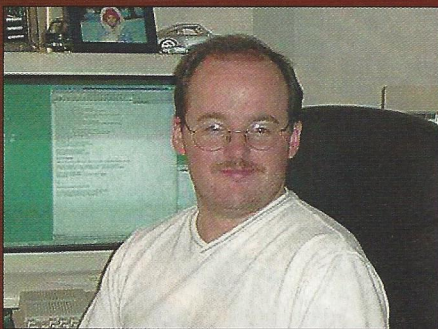
На футболе с Дино Дини



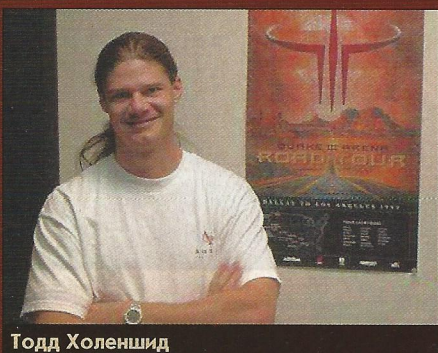
Дино Дини

Отец виртуального футбола Дино Дини (Kick Off, Player Manager, Goal и Dino Dini's Football) теперь работает с сотрудниками компании DC Studios. Вместе они собираются выпустить симулятор футбола, как на всех современных приставках, так и на персональном компьютере. - В.Ч.

Quake 4 останется тайной



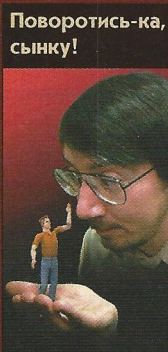
Тим Уиллитс



Тодд Холеншид

Исполнительный директор Id Software Тодд Холеншид и главный дизайнер Тим Уиллитс поделились информацией относительно демонстрации четвертой части культового шутера Quake на конференции QuakeCon 2004, которая пройдет с 12 по 15 августа в Грейпвайн, штат Техас. По заявлению вышеупомянутых господ, они довольны работой Raven Software, однако, игра еще не готова к публичному показу, поэтому никаких планов демонстрировать свое детище широкой публике на QuakeCon 2004 у разработчиков нет. - А.Е.

Уилл Райт о SimCity 5



Поворотись-ка, сынку!

Родной отец не-сущего золотые яйца сериала The Sims Уилл Райт подтвердил давно курсировавшие слухи о том, что в стенах компании Maxis ведется разработка пятой части градостроительного симулятора SimCity. "Мы планируем двигаться в аб-

солютно новом направлении, так как старая концепция SimCity загнала себя в угол. Игра стала слишком сложной для людей, которые не играли ни в одну из предыдущих частей сериала. Мы хотим вернуться к истокам и сделать игру удобной для всех категорий геймеров". Ориентировочно релиз SimCity 5 намечен на лето 2005 года. - В.Ч.

Сезон муссонов

ATOMIC PLANET ENTERTAINMENT

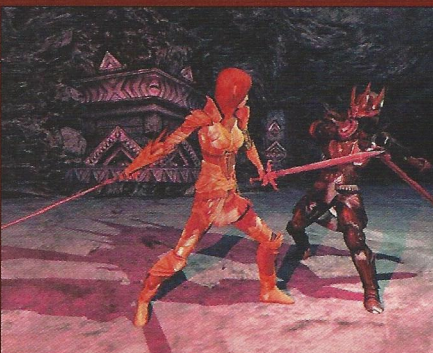
На сей раз Vietnam: The Tet Offensive от издательства Oxygen Interactive и разработчиков из Atomic Planet Entertainment. Не будем заводить старую пластинку про то, сколько можно, опять чертовы джунгли и так далее, а просто перечислим специфические фишки грядущей игры: некая новаторская система повреждений физических объектов и сверхреалистичное воссоздание событий той поры. - В.Ч.

Снопom Take Two Interactive



Компания Sega подписала с издательством Take Two Interactive договор, по которому передает ей все права на издании линейки спортивных игр серии ESPN (ESPN NFL Football, ESPN NBA Basketball, ESPN NHL Hockey, ESPN College и ESPN Major League Baseball). До декабря 2004 года Take Two Interactive обязуется портировать все эти игры на персональный компьютер. - В.Ч.

Новички в Turbine Entertainment



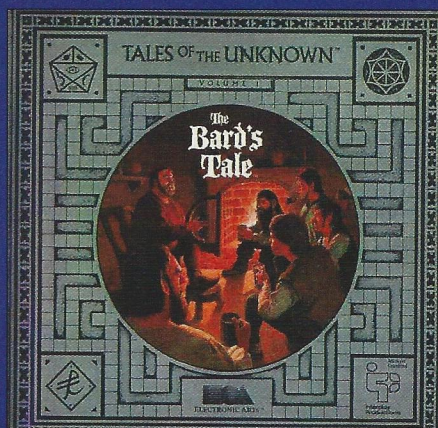
Middle-Earth Online - релиз этой MMORPG был перенесен на зиму 05-06

В руководстве компании Turbine Entertainment появилось сразу два новых человека: Виджей Лакшман и Джеффри Стифел. Первый до этого потрудились на благо Vivendi Universal Games, Bootprint Entertainment (GT Interactive), FASA Interactive Technologies, Looking Glass Technologies и Bethesda Softworks и занял кресло вице-президента по производству, а второй успел поработать в There, Inc. и Sony Online Entertainment и взвалил на себя обязанности исполнительного директора по онлайн-программированию. - В.Ч.

Куплено на распродаже

Копирайт на песню барда...

...Всегда и в любую погоду бренд Bard's Tale будет принадлежать компании inXile Entertainment. Финансовые кульбиты Interplay, несомненно, сильно помогли молодой студии в переговорах по этому поводу. Стоит отметить тот факт, что Брайан Фарго сотоварищи приступил к созданию римейка принесшей ему мировую славу RPG-серии раньше, чем получил права на использование оригинального заглавия. И не просто приступил, а практически довел до релиза. Или многоопытный ветеран индустрии провидел судьбу своей бывшей компании?



Обложка оригинальной Bard's Tale - первой игры в солидном послужном списке Брайана Фарго

Консольные версии Bard's Tale увидят свет уже этой осенью. Игрокам на PC придется ждать до начала 2005 года. - А.Р.

Перемена мест

NovaLogic теряет специалиста по рекламе

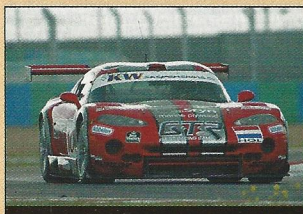
Бывший PR-менеджер европейского подразделения издательства NovaLogic Крис Кларк перебрался в Kohnke Communications. На новом месте работы он будет специализироваться на рекламе и связях с общественностью по части оказания услуг в сфере интерактивных развлечений. Напомним, что в послужном списке Кларка находится удачное продвижение таких игр, как сериалы Delta Force и Comanche, а до перехода в NovaLogic Крис успел потрудиться на благо MediaGold International Ltd и Psygnosis. - В.Ч.

Миротворческие операции в джунглях теперь будет рекламировать совсем другой человек



900 "лошадей" как двигатель торговли

От реальности до виртуальности один шаг



Покупайте наших слонов!

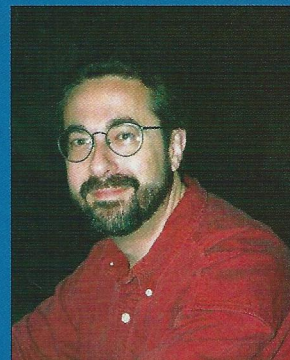
Отныне GTR от команды SimBin и гоночную серию FIA GT роднит не только то, что этот автосимулятор является официальной игрой данной гоночной серии. С мая спонсорские наклейки GTR и SimBin красуются на гоночном Dodge Viper команды Zwaan's Racing. Впервые машина в новой раскраске стартовала на трассе Magny-Cours.

Это не первый случай, когда гоночная машина несет на себе логотипы компьютерной игры. В 2003-2004 годах в серии NASCAR участвовала машина, рекламирующая командный шутер America's Army. Но стоит учесть, что за America's Army стоит министерство обороны США, а SimBin - маленькая контора. Не исключено, что реклама на машине команды Zwaan's Racing - рекламная кампания, которую спонсирует Международная Федерация Автоспорта. - Ю.П.

Девятый вал

Ion Storm покинут более 20 сотрудников

Из стана компании Ion Storm в скором времени уйдут более 20 сотрудников. Некоторые интернет-ресурсы полагали, что среди них окажется и основатель компании Уоррен Спектор. Руководство издательства Eidos Interactive опровергло лишь второе сообщение - сейчас Уоррен вместе с Crystal Dynamics трудится над новыми приключениями Лары Крофт. По поводу первого слуха представители издательства высказались в том ключе, что после сдачи крупных проектов (в данном случае - Thief: Deadly Shadows) в команде разработчиков всегда происходит так называемая "инвентаризация кадров". В свете произошедших событий под знак вопроса попала пока что не анонсированная третья часть Deus Ex. - В.Ч.



Уоррен Спектор остается на посту

Ножницы цензора

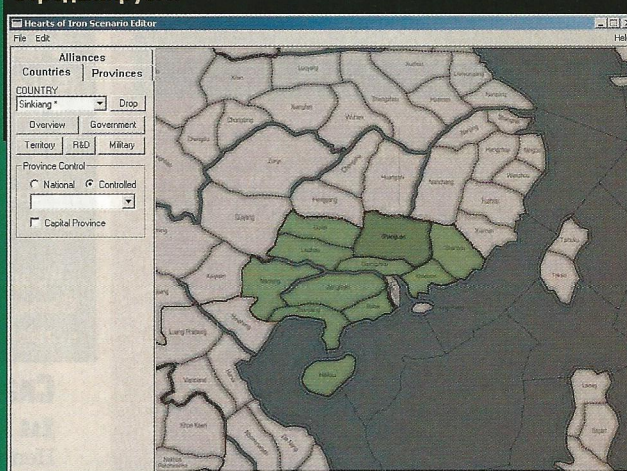
История и идеология

Министерство культуры Китая запретило продажу на территории страны игры Hearts of Iron. Такое решение было принято в связи с тем, что в игре дана неправильная, с точки зрения властей Поднебесной, карта китайских территорий. Так, например, Тибет был представлен независимым государством (каковым и был де-факто, а о юридическом статусе этой провинции спорят по сей день). Также китайским чиновникам не понравилось наличие в игре Маньчжоу-го,

прояпонского государства, созданного в районе дислокации Квантунской армии.

Hearts of Iron стала третьей игрой, запрещенной в Китае решением комитета по цензуре интернета и видеоигр министерства культуры КНР. И если в случаях с Project IGI2: Covert Strike и Command and Conquer Generals: Zero Hour, не в лучшем свете выставлявших современный Китай, позиция властей Поднебесной выглядела не совсем разумной, но понятной, то попытка переписать исторические факты в угоду идеологии уже вызывает опасения. - А.Р.

Отредактируем!



Интернет для любых запросов

WWW

MP3



MP4

@



FTP

CHAT

- > Подключение по выделенным линиям офисов и жилых домов // Оптимальные условия подключения к единой оптоволоконной сети RiNet в Центральном округе (административный район «Якиманка» и прилегающие районы).
- > Модемный доступ // Удобные тарифные планы. Подключение и оплата по интернет-картам.
- > Хостинг, регистрация доменов

www.rinet.ru
info@rinet.ru
(095) 232-1730,
238-3922

RINET
Internet Service Provider

"Одобрям!"

Brothers in Arms понравилась американским ветеранам

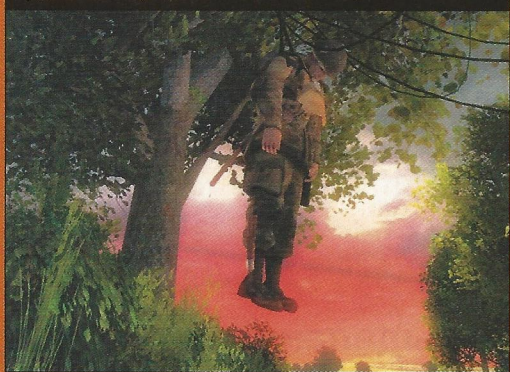
BROTHERS IN ARMS



Летающие из "томпсона" гильзы больно били по каске

Ассоциация ветеранов иностранных войн США одобрила грядущий шутер от первого лица Brothers in Arms. Для разработчиков из Gearbox Software сей факт значит очень многое, ибо рассмотрение и признание компьютерной игры со стороны Ассоциации свидетельствует о том, их детище по части реалистичности заслуживает исключительно высокой оценки. В заключительной резолюции были написаны следующие слова: "...она в полной мере отражает реальные жертвы, понесенные американскими солдатами во время Второй мировой войны". - В.Ч.

"Утро парашютного десанта". Неизвестный художник середины XX века



Коспираторы

Deus Ex? Нет, вы обознались

Не секрет, что командно-тактический шутер Snowblind от Crystal Dynamics чуть-чуть эксплуатирует киберпанковскую тематику, но мало кто знает, что когда-то сей проект отзывался на Deus Ex: Clan Wars. По непонятным причинам было принято решение поменять название и позиционировать игру в качестве самобытного продукта. На замену разрухе и био-имплантам пришел погрязший в гражданской войне Китай, а вместо единственного героя - целая команда бравого спецназа. К чему бы все это? - В.Ч.

E3: энг да винна из...

Игроки так много получают от E3... Удивительные новенькие игрушечки, сексапильные бус-бэбесы, хот доги по цене \$10... я не забыл упомянуть бэбесов? А потом собираются критики из 35 уважаемых изданий (The Los Angeles Times, USA Today, Newsweek, TIME, Rolling Stone, Electronic Gaming Monthly, Game Informer...), которые называют лучших среди лучших.

В этом году слоны распределились следующим образом:

- Best In Show - **Sony PSP**
- Best Original Game - **Donkey Kong Jungle Beat** - (Nintendo; GameCube)
- Best PC Game - **Splinter Cell 3** - (Ubisoft Montreal/Ubisoft; PC)
- Best Console Game - **Halo 2** - (Bungie Studios/Microsoft; Xbox)
- Best Peripheral/Hardware - **PSP** - (Mobile Gaming System - Sony Computer Entertainment)
- Best Action Game - **Halo 2** - (Bungie Studios/Microsoft; Xbox)
- Best Action/Adventure Game - **Splinter Cell 3** - (Ubisoft Montreal/Ubisoft; PC)
- Best Fighting Game - **Def Jam: Fight for New York** - (EA Canada/EA Games; All Console Systems)
- Best Role Playing Game - **Jade Empire** - (Bioware/Microsoft; Xbox)
- Best Racing Game - **Burnout 3** - (Criterion Games/Electronic Arts; PlayStation 2, Xbox)
- Best Simulation Game - **The Sims 2** - (Maxis/EA Games; PC)
- Best Sports Game - **Madden NFL 2005** - (EA Tiburon/EA Sports; All Systems)
- Best Strategy Game - **The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth** - (EALA/EA Games; PC)
- Best Puzzle/Trivia/Parlor Game - **Donkey Kong: Jungle Beat** - (Nintendo; GameCube)
- Best Online Multiplayer - **Halo 2** - (Bungie Studios/Microsoft; Xbox)
- Special Commendation for Graphics - **Splinter Cell 3** - (Ubisoft Montreal/Ubisoft; PC).

Краткий глоссарий: **Best** - лучший; **Show** - шоу; **Original** - оригинальный; **Game** - игра; **Commendation** - похвала. Все остальные термины регулярно встречались на страницах "Нави". - HWNN

Спайду 2

Для тех, кому за 3

Непонятки возникли в связи с обнародованием рейтинга ESRB для игры Spider-Man 2 от Activision. На писишной коробке значится "3+", в то время как на всех приставочных боксах - "12+". Масла в огонь подлила демонстрационная PC-версия, в которой не обнаружился обещанный для GameCube, PlayStation 2 и Xbox контент.

Как оказалось, ожидается два варианта игры. Тот, что попроще и помягче - для компьютера, а тот, что пожестче - для приставок. Сюжеты также будут разными. Главному герою противостоят доктор Октопус и Пума (продукт генной инженерии, помесь человека с горным львом). В игре будет восемнадцать миссий, действие которых развернется в девяти различных локациях. Системные требования - из прошлого века: процессор 600 MHz при 128 Mb RAM. Целевая аудитория PC-версии - дети в возрасте восьми лет и выше. - HWNN



По стопам SimBin

Овальные модостроители

Не секрет, что модостроение отныне является неотъемлемой частью игровой индустрии. Модификации не только поддерживают интерес к исходной игре, но и зачастую сами становятся коммерческими продуктами.

Полгода назад команда SimBin, создатель GT Racing 2002 (модификация для F1 2002), объявила о том, что работает над игрой, известной под названием GTR. И вот, в начале июня стало известно о том, что еще одна команда модостроителей подалась в "полноценные" девелоперы. Речь идет о Project

Wildfire. Любителям NASCAR Racing 2003 Season это имя хорошо известно: помимо очень качественных трасс, Project Wildfire выпустила несколько модификаций, тянущих на коммерческие продукты. Последним таким модом был Trans-Am Series MOD (его вы могли видеть на DVD к апрельскому номеру нашего журнала).

Подробности о новом проекте члены Project Wildfire не разглашают. Одновременно с объявлением о начале коммерческой деятельности с сайта команды пропали все моды, в живых осталась лишь стартовая страница и форумы. - Ю.П.

Trans-Am Series - модификация, тянущая на отдельную игру



Главная песня о старом

Джордж Бруссард о DNF

Похоже, на этой планете еще остались люди, которые верят в то, что долгострой Duke Nukem Forever рано или поздно доберется до релиза. Именно с ними на форуме общался глава компании 3D Realms Джордж Бруссард. В ходе онлайн-беседы он позволил себе обронить следующие строки: "Я считаю, что фанатам будет слишком тяжело, если мы продолжим

говорить об игре, которая слишком далека от своего выхода. Какой имеет смысл слепо вести людей за собой? Лучшее, что мы можем сделать для вас, так это заткнуться и начать говорить об игре только тогда, когда она будет почти готова". Охотно верим, Джордж, и снова готовим для твоего детища место в номинации "Все еще верим" для традиционного оптимистичного декабрьского выпуска Артели. - В.Ч.

Даже в такие моменты Джордж Бруссард думает о вас



КОМПАНИЯ

ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

ПРЕДЛАГАЕТ

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"

- большой выбор номиналов

- первые 7 сек. - БЕСПЛАТНО

- удобная и надежная связь

- бесплатная доставка

- посекундная тарификация

ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:

карта "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10" обеспечивает:

- более 100 минут разговора с различными регионами России

- или 130 минут разговора с Израилем

- или 150 минут разговора с Европой, Америкой, Канадой, Австралией

- или более 300 минут разговора с Москвой или Санкт-Петербургом

"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт-Петербург

Россия, 196103, Санкт-Петербург,

ул. Кузнецовская, д. 52,

корп. 8, литера "Ж"

тел./факс: +7 (812) 970-1834

+7 (812) 326-1286

www.telekom.ru

e-mail: spb@telekom.ru

ЗАО "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА

Россия, 125319, Москва,

4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2459

+7 (095) 777-2477

факс: +7 (095) 152-4641

www.telekom.ru

e-mail: sale@telekom.ru



Просто купить, легко звонить!

С января 2004 года работают
справочно-информационные услуги
(справочная двух столиц, анекдоты, гороскопы)

Теория хаоса

Сэм Фишер получил патент на новое имя



Не спать на посту!

На минувшей выставке Electronic Entertainment Expo издательство Ubisoft Entertainment представило третью часть Tom Clancy's Splinter Cell, но при этом не забыло сделать оговорку, что перед нами всего лишь рабочее название проекта. Недавно французы зарегистрировали в американском бюро патентов марку Splinter Cell Chaos Theory - именно так будет называться третья часть приключений неутомимого полковника Сэма Фишера. - В.Ч.

В столицу!

У DICE новоселье

Все 73 сотрудника компании Digital Illusions планируют перебраться из своего тесного гетеборгского офиса в роскошные палаты стокгольмской новостройки. Перемена места дислокации начнется этим летом и завершится лишь к осени. Впрочем, по заявлениям руководства, это никак не отразится на сроках разработки игр. - В.Ч.

Рассвет мертвецов

Prey разрывает могилу?

В категории игр из раздела Coming Soon одного из крупнейших интернет-магазинов Chips-N-Bits всплыла всеми давно похороненная Prey. Продавцы просят за него \$39,95. Напомним, что данный шутер от первого лица являлся одним из потенциальных убийц Quake и должен был выйти еще в 1996 году. Последний раз признаки жизни проект подавал почти шесть лет назад. Хотя в начале 2003 года многие говорили о том, что разработчики всерьез намерены вернуться к своему покрывшемуся пылью и трупными пятнами детищу. - В.Ч.

Перед вами скриншот образца 1997 года. Сколько лет, сколько зим



Новые Commandos

Мы увидим мир их глазами

Pyrro Studios слегка приоткрыла завесу тайны, висевшую над тактическим шутером Commandos Strike Force. В игре вам предстоит взять под свой чуткий контроль трех персонажей: зеленого берета, снайпера и шпиона. Еще стало известно, что события развернутся на территории Норвегии, Франции и обьятного огнем Сталинграда. Помимо этого испанские разработчики обещают нам нелинейное развитие сюжета и поддержку до семи игроков в режиме мультиплеера. - В.Ч.



Судью на мыло!

Домашнее поражение французов

7 июня издательство Konami в окружном суде Парижа выиграло судебное разбирательство у Французской национальной футбольной федерации. Суть спора заключалась в том, что Французская национальная футбольная федерация была недовольна внешним видом игроков виртуальной сборной Франции и пыталась запретить японцам продавать свой футбольный симулятор Pro Evolution Soccer 3 по всему миру. Суд отказал истцу и встал на сторону ответчика. Кроме того, Konami подала на Французскую национальную футбольную федерацию встречный иск, обвинив ее в нарушении антимонопольного законодательства. Тем временем, компания Konami Computer Entertainment Tokyo собирается выпустить в октябре уже четвертую часть своего популярного футбольного симулятора. - В.Ч.

Национальная Лига за \$10

Американский футбол в режиме онлайн

EA Sports анонсировала онлайн-проект Fantasy Football. Симулятор менеджера команды по американскому футболу уйдет в открытое плавание уже 21 июля. Разработчики обещают включить в него события последнего сезона американской Национальной Футбольной Лиги. Ежемесячный членский взнос равен \$9,99. Слово вице-президенту EA Sports Nation Чипу Лангу: "Мы призываем всех любителей футбола поиграть в Fantasy Football. Вам кажется, что вы от и до знаете этот вид спорта? Тогда добро пожаловать к нам!". - В.Ч.

Два брама для Black & White 2

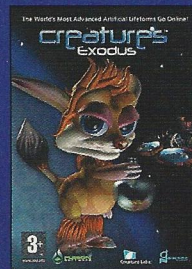
Рон и Крис Миллар нашли работу

Выходцы из Blizzard Рон и Крис Миллар теперь работают в стенах Lionhead Studios под руководством Питера Молинье. Вот как Питер прокомментировал приход в свою компанию создателей легендарных Warcraft, Diablo и StarCraft: "У Рона и Криса огромный опыт работы в игровой индустрии и они являются самым замечательным и важным приобретением для Lionhead". - В.Ч.

Новые "Твари"

Норны возвращаются

Компания Gameware Development анонсировала два новых проекта из всеми хорошенько подзабытой вселенной Creatures - Creatures: Exodus и Creatures: Village. В первой игре вам предстоит заняться разведением норнов на борту большого космического корабля. Вторая по своей сути окажется римейком первых двух частей Creatures. Оба продукта издаст компания Fusion Labs. - В.Ч.



БЛИЦКРИГ

ПЫЛАЮЩИЙ ГОРИЗОНТ



Квартальный план



Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут, хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули, и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещали стать событиями месяца.

Премия Фокса Малдера в этом месяце не достанется никому. Не нужно быть правительственным агентом, чтобы понять, что только самые отчаянные авантюристы станут издавать игры летом, когда спрос на них существенно падает. Воздадим же хвалу этим смелым людям.

ACTION

Игра	Издатель	Когда
Catwoman	Electronic Arts	20 июля
Alpha Black Zero: Intrepid Protocol	Tri Synergy	26 июля
Postal 2: Apocalypse Weekend	Running With Scissors	30 июля
Spider-Man The Movie 2	Activision	Июль
Meteor Blade	InterServ International	1 августа
Pilot Down	Wanadoo	30 августа
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	31 августа
Atomic Enforcer	GoT Game	Август
The Warriors	Take 2	Август
DOOM 3	Activision	Август
Advent Rising	Majesco	6 сентября
Full Spectrum Warrior	THQ	14 сентября
STALKER: Shadows of Chernobyl	РССобит-М, THQ	14 сентября
Call of Duty: United Offensive	Activision	15 сентября
Conflict: Vietnam	SCI	24 сентября
Star Wars Battlefront	LucasArts	29 сентября
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	30 сентября
ShellShock: Nam '67	Eidos	30 сентября
Half-Life 2	VU Games	30 сентября
Silent Hill 4: The Room	Konami	Сентябрь
Black 9	Majesco	Сентябрь
Tribes: Vengeance	Sierra	12 октября
Men of Valor: Vietnam	VU Games	30 октября
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Осень
Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Осень
SPECNAZ: Project Wolf	GMX Media	Осень

STRATEGY

Zoo Vet	Legacy Interactive	15 июля
Cold War Conflict	GMX Media	20 июля
Medieval Tycoon	Take 2	27 июля
Kohan II: Kings of War	Take 2	Июль
Codename: Panzers	CDV	31 августа
Political Machine	Stardock	Лето
Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	Electronic Arts	Лето
Rome Total War	Activision	14 сентября
Warhammer 40,000: Dawn of War	THQ	14 сентября
The Sims 2	Electronic Arts	17 сентября
Evil Genius	VU Games	28 сентября
The Movies	Activision	5 октября
Black & White 2	Electronic Arts	14 октября
Sid Meier's Pirates!	Atari	14 октября
Knights of Honor	Новый Диск, EA	Осень
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Осень
Zoo Tycoon 2	Microsoft	Осень

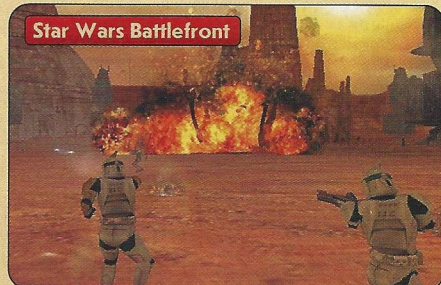
SIMULATION - SPORTS

Ultimate Baseball Online	Netamin	1 июля
In Fisherman: Freshwater Trophies	Global Star	5 июля
Chaos League	Strategy First	19 июля
Wings of Power: WWII Heavy Bombers	Shockwave, Microsoft	26 июля
Madden NFL 2005	Electronic Arts	1 августа
Eastside Hockey Manager: Franchise Edition	Electronic Arts	30 августа
GTR	Не объявлен	31 августа
Backyard Skater	Atari	1 сентября
Juiced	Acclaim	12 сентября
Silent Hunter 3	Ubisoft	24 сентября
Richard Burns Rally	SCI	Осень
Flat-Out	Empire Interactive	Осень
World Championship Snooker 2004	Codemasters	Осень
Championship Manager 5	Eidos	Осень
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Осень

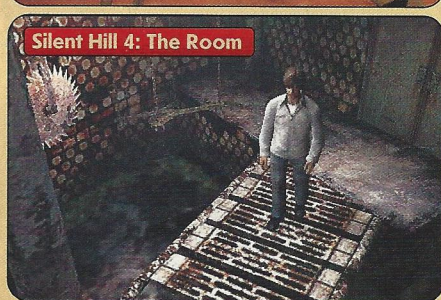
RPG - ADVENTURE

CSI: Miami	Ubisoft	5 июля
Aura: Fate of the Ages	The Adventure Company	8 июля
Dark Fall II: Lights Out	The Adventure Company	19 июля
Martin Mystere	GMX Media	30 июля
Space Hack	Rebelmind	1 августа
Myst 4: Revelation	Ubisoft	30 августа
Dungeon Siege 2	Microsoft	1 сентября
The Roots	Cenega	3 сентября
Leisure Suit Larry Magna Cum Laude	VU Games	1 октября
Spooks	BBC	Октябрь
The Bard's Tale	Acclaim	Октябрь
Vampire: The Masquerade — Bloodlines	Activision	Осень
Grafan	Не объявлен	Осень
Divine Divinity 2	CDV	Осень

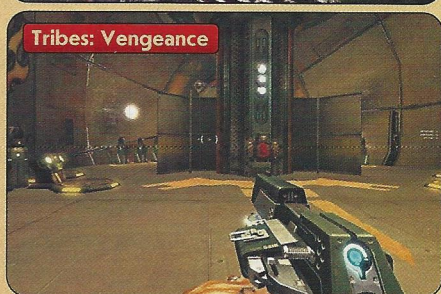
Star Wars Battlefront



Silent Hill 4: The Room



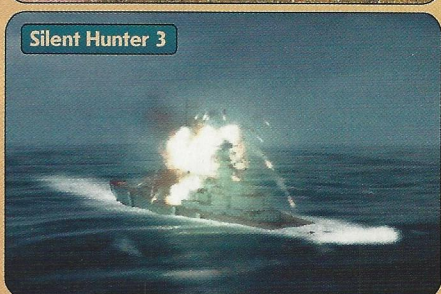
Tribes: Vengeance



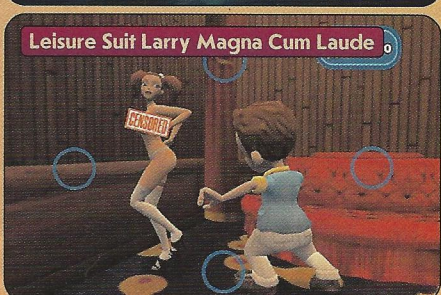
Codename: Panzers



Silent Hunter 3



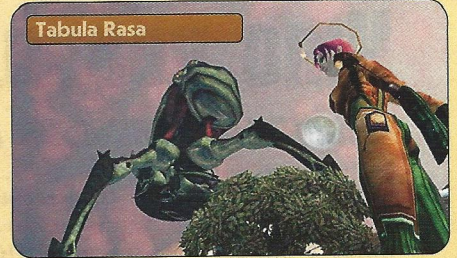
Leisure Suit Larry Magna Cum Laude



ONLINE

Tabula Rasa	NCsoft	1 августа
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	Sony Online	11 августа
World of Warcraft	YU Games	Август
Ultima X: Odyssey	Electronic Arts	14 сентября
Auto Assault	NCsoft	1 октября
Guild Wars	NCsoft	1 октября
The Matrix Online	Warner	14 октября
Dragon Empires	Codemasters	Осень

Tabula Rasa



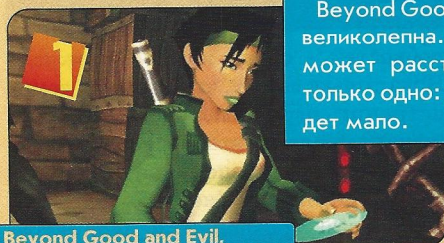
Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
За гранью добра и зла	Beyond Good and Evil	Action	Бука	8,9. Компас	5 декабря 2003 ¹
Кокомандос	Cocommando	Action (дет.)	МедиаХаус		Мировая премьера
Кузя в бегах	RunAmukka	Arcade (дет.)	МедиаХаус		Мировая премьера
Химикус 2	Chemicus	Quest (дет.)	МедиаХаус		Мировая премьера
Hitman: Contracts		Action	Новый Диск	См. в номере	30 апреля 2004 ²
X-GOLD		Space-Sim	Новый Диск, Media2000		11 августа 2000
X2: Угроза	X2: The Threat	Space-Sim	Новый Диск, Media2000	6,3	6 февраля 2004 ³
Плохие парни II	Bad Boys II	Action	Media2000	3,8	22 февраля 2004
Рем: Затерянный мир	RHEM	Adventure	Media2000		9 октября 2002
Homeplanet: Игра с огнем		Space-Sim	Руссобит-М		Мировая премьера
Жаркое лето 1943	Weird Wars	Action\RPG	Руссобит-М	См. в номере	15 декабря 2003 ⁴
The Westerner: Приключения на Диком Западе	The Westerner	Adventure	Руссобит-М		Мировая премьера
Другие миры	Forever Worlds	Adventure	Акелла		14 апреля 2004
Обитель тьмы	Dark Fall: The Journal	Adventure	Акелла		1 августа 2002
Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли		Quest	1C	См. в номере	Мировая премьера
Камень Ночи	Nightstone	Action/RPG	1C	5,8	1 марта 2002
Колонизация. Битва за новые земли	No Man's Land	RTS	1C	5,3	15 сентября 2003 ⁵
Блицкриг. Смертельная схватка 2	Blitzkrieg: Total Challenge 2	RTS	1C		3 декабря 2003

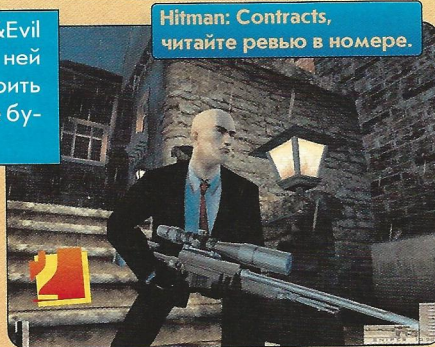
ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
Маленький принц	Enquete sur les etoiles avec Le Petit Prince	Quest (дет.)	МедиаХаус	15 июля	Мировая премьера
Заработало!	Crazy machines	Puzzle	МедиаХаус	22 июля	13 января 2004
Beyond Divinity: Оковы судьбы	Beyond Divinity	RPG	Бука	Август	28 апреля 2004
Mashed: Вдребезги	Mashed	Arcade	Бука	Август	17 июня 2004
В тылу врага		RTS	1C	Лето-осень 2004	Мировая премьера ⁶
Саботаж	Sabotain: Break the Rules	Action\RPG	Акелла	Лето-осень 2004	Мировая премьера
Codename: Panzers		RTS	Акелла	Лето-осень 2004	14 июня 2004 ⁷
Космические рейнджеры 2. Доминаторы		Meta-Game	1C	Осень 2004	Мировая премьера ⁸



Beyond Good&Evil великолепна. В ней может расстроить только одно: ее будет мало.

Beyond Good and Evil, ревью в номере 2(81) 2004.



Hitman: Contracts, читайте ревью в номере.

Codename: Panzers, ревью в номере 5(84) 2004



Жаркое лето 1943, читайте ревью в номере.

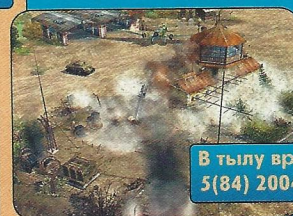


No Man's Land, ревью в номере 11(78) 2003.

X2 - The Threat, ревью в номере 1(80) 2004.

Сюжетная линия, общая для всех игр этой серии, осталась без изменений. По-прежнему горстка людей ищет мифическую Землю, контакты с которой прекратились несколько веков назад. Но наступило время героя, и вы, как и полагается герою, принимаете активное участие в поисках, тем более что ваш отец, о котором вы ранее и не подозревали, стал основным действующим лицом в разворачивающейся интриге.

Обозвать ее просто RTS было бы не верно, тем более что в ней нет многих обязательных для RTS элементов (тумана войны, например). Нельзя обозвать игру и тактической головоломкой (как это было с Commandos), потому как головоломка должна иметь единственное или ограниченное количество решений. Впрочем, широкие массы игроков такие проблемы интересуют столь же мало, как вопрос, с какой, черной или белой полоски начинается зебра. Главное, что игра будет очень и очень интересной. Тут уж сомнений никаких нет.



В тылу врага, ревью в номере 5(84) 2004

Что позволено "1С"...

Неполный конспект семинарских занятий

Игорь БОЙКО

Мераба, уважаемые. Насысьныиз? И если вы проживаете хорошо, то можете в ответ произнести: "Ийим тешекжюр едерим", если выговорите, конечно.

Вы в состоянии представить толпу в пятьсот человек? Именно столько народу прилетело в середине июня в аэропорт Анталии четырьмя чартерными рейсами. В этом году летний семинар компании "1С" был проведен в Турции, на берегу Средиземного моря. Неподалеку от деревни со странным названием Гейньюк раскинулся пятизвездочный комплекс *Mirage Resort Hotel*, который запросто всосал прибывшую на десятке автобусов орду в желтых тшширтах и кепках.

В числе прочих товарищей, на семинар была приглашена и пресса, для которой в отдельном зале была реализована специальная трехдневная программа презентаций мультимедийных и игровых проектов.

И хотя мне казалось, что после общения в ходе ЕЗ я уже все знаю про игрушки "1С", вскоре выяснилось, что я заблуждался.

Чуток фактов

Отечественный рынок мультимедийных и игровых продуктов обогнал по обороту кинорынок. Что касается вклада "1С" в этот процесс, то только за первые пять месяцев 2004 года было продано более 3 млн. копий 1С:Домашних продуктов. Распределение продаж по регионам: 40% - Москва, 12% - Питер, 5% - Екатеринбург.

За этот же период было выпущено множество игрушек, в том числе свы-



Групповое фото на память

ше сорока релизов от ведущих западных издателей. Также "1С" вышла в этом году на рынок игр для платформы PlayStation 2. За этот период было выпущено девять приставочных тайтлов от ведущих производителей, включая Vivendi и TDK. К выходу готовятся такие громкие проекты, как *Van Helsing* от Vivendi и *Driv3r* от Atari (когда номер выйдет, обе игры будут уже в продаже).

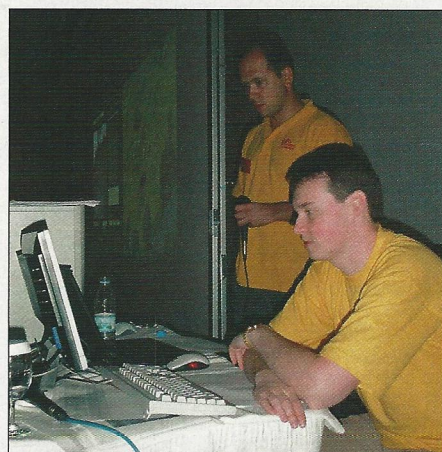
В разработке находятся более 50 игр от ведущих российских разработчиков (в т.ч. "Дальнобойщики 3", "Корсары 2", "Морской Охотник", "Блицкриг 2").

Галопом по разработкам

Я листаю потрепанный желтый блокнот с логотипом на каждой страничке "1С:ПРЕДПРИЯТИЕ". Я не буду облакать записанные в нем тезисы плотью стройно изложенных фраз. Во-первых, у меня для этого нет времени; во-вторых, свободного места тоже уже не осталось. Поэтому - конспективно, больше фактов при минимуме воды. Кавычки тоже будут периодически приноситься в жертву, и да простит меня великий Розенталь. Тамам? Тогда поехали.

Бригада Е5: Новый Альянс - от Aiperon из Питера. Релиз - осень. Страна Полинеро: ром, текила, женщины, группа наемников, борьба с диктатором. Игра типа Jagged Alliance и Silent Storm. Полное 3D. Очень много оружия и гранат. Три положения для ведения огня: стоя, с колена, лежа. Масштабирование, отображение поля зрения, честные рикошеты, смена времени суток и динамическое освещение, более 20 характеристик перса. Глобальная карта, 30 локаций. Отрисовка на кукле. Сценарий принадлежит перу Шона Линга.

В тылу врага - от Best Way из Севе-родонецка. Тактика с элементами стратегии и RPG. На западе издает Codemasters. Позиционируется "1С" как главная игра летней линейки текущего года. Кампании: СССР, Германия, Альянс. Подробности, много под-



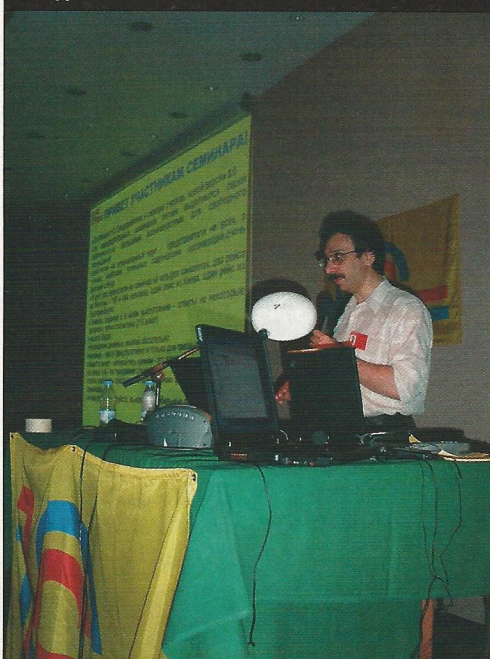
"В тылу врага" представляют Николай Барышников и Анатолий Субботин

робностей - сразу же после релиза. Пока только скажу, что во время демонстрации игра выглядела шикарно (начало продаж - второе июля).

Вивисектор: зверь внутри - от Action Forms из Киева. Экшн, FPS. Остров, 20 уровней, три периметра. Тропические джунгли, густые леса и заснеженные горы. Уникальная реализация меха. Ролевая система: набранные очки можно потратить на развитие персонажа или модификацию оружия. Главный герой - командир отряда, высадившегося на берег для выполнения специального задания. Будут NPC-помощники, в том числе и тетенька-подружка. Большое количество оружия, в т.ч. футуристического. Монстры классифицированы в три больших группы: Modbeasts, Hum-Animals, Overbrutes (самые крутые). Каждому виду мобов присущи уникальные способности и модель поведения. Полностью интерактивный мир. Специфическая фишка игры: возможность "сострелить" мясо с тела до скелета. Только синглплеер.

Восхождение на Трон - от DVS, релиз - в конце года. Пошаговая стратегия на современном 3D-движке в фэнтези-сеттинге, с элементами RPG. Реалтаймовое перемещение по миру с выпадами в пошаговый режим. Игровой мир целостен, миссий нет. Три

Доклад самого главного "одинэсовца" - Бориса Нуралиева



континента с уникальными мобами, много городов и NPC. Сражения: отряд следует за героем, в бою может участвовать до 22 отрядов по 12 юнитов. Оригинальные типы войск. Сюжет: после атаки замка в живых остается принц. Добрый маг накладывает на него заклятие, которое выбрасывает беднягу за пределы родины. Нужно покарать злодеев и вернуть корону. Два класса: воин и маг. Плюс симпатичная подружка в помощь.

Дальнобойщики 3 - от "СофтЛаб-НСК". Релиз - в 2005 году, на нескольких CD. В процессе создания игры было отснято 100 видеокассет, благодаря этому удалось реалистично отобразить огромные территории (70-80 городов США). Получено множество лицензий на грузовики, запчасти. Сюжет, квесты, учет репутации. Бары для общения, получения новостей, заключения сделок. Высокая детализация. Смена дня и ночи, мотели (для дальнобойщиков сон обязателен). Апгрейды грузовиков, тюнинг. Видеорафия в кабине с возможностью видеть собеседника, живое радио (огромное количество композиций разных стилей). Также в разработке находятся две игры-саттелита: "Дальнобойщики-квест" ("Сатурн Плюс") и "Дальнобойщики-Тайкун" ("Никита"). В первой будет предостаточно черного юмора. Вторая представляет собой экономическую стратегию. Контракты, логистика, создание компании типа



FedEx.

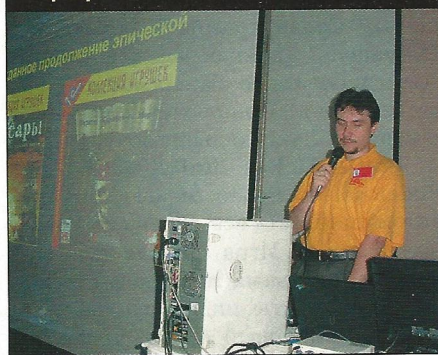
Звездные волки - от Xbow Software из Краснодара. Релиз - лето. Жанр - боевая космическая RPG. Делается на собственном движке, который обеспечивает цветастость космоса, всевозможные спецэффекты, систему частиц. Оригинальные модели кораблей, на которых отображается обвеска (имеются карты отражения, свечения и прозрачности). Все это - при достаточно низких требованиях к PC - на уровне GeForce 2. Имеется сюжет, свыше 40 миссий. Дополнительные квесты. В игре есть 8 персонажей, из них 6 могут быть в команде. Десятки кораблей. Звено истребителей как тактическая единица. Живой мир, побочные миссии, множество вариантов прохождения.

Карибский кризис - от G5 Software из Москвы. Релиз - IV квартал. RTS. Альтернативная история, на движке "Блицкрига". 1962 год, Россия и США

обменялись ядерными любезностями. Четыре стороны: США и Англия, СССР, Китай, Франция и Германия. Театры военных действий - на всех континентах. Пошаговый оперативный режим, использование ресурсов, находящихся на карте. Новые виды техники: ракеты, вертолеты, юниты радиохимической защиты, реактивная авиация. 40 сценарных миссий плюс рэндомные стычки. Экипажи для техники. Захват техники противника. Воздействие радиации на личный состав подразделений.

Корсары 2. Дети капитана Шарпа - от "Акеллы". Релиз - 2004. Оригинальный сюжет, реальный Карибский архипелаг, абсолютная свобода действий при полной нелинейности геймплея. Два героя: Беатрис и Блейз. Ожидается 18 островов, 20 колоний (в "ПКМ" было 8). Движок "Шторм 2", модифицированный. Живой игровой мир, в котором игрок не является центральной фигурой. Пять наций (можно играть за любую), торговля, капитаны. Драться можно будет везде: на открытом воздухе, на палубах, в помещениях. По ходу игры ожидаются переходы с одной сюжетной линии на другую. Введен более тонкий механизм учета репутации. Имеется возможность карьерного роста. Специальная система генерации случайных квестов, учитывающая обстановку в мире. Более того, есть даже система генерации слухов. Захват и менеджмент колоний, губернаторами назначаются офицеры команды. При этом игрок получает с колоний прибыль, можно устанавливать налоги, строить и апгрейдить здания. В сравнении с "ПКМ" изменился состав команды: добавлены штурман, плотник и боцман. В схватках на стороне героя всегда дерется абордажная команда численностью до 4 человек. Изменилось управление командой, теперь нужно учитывать ее потребности и настроения. Что касается кораблей (модели которых также претерпели изменения в лучшую сторону), то можно будет менять калибр орудий и наращивать крепость корпуса. Причем все это отобразится на внешнем виде ваших посудин. Орудия, кстати, могут быть уничтожены. В связи с отсутствием давления со стороны приставок, появился новый дизайн интерфейса. Улучшен AI морских оппонен-

Сергей Герасев представляет "Корсары 2"



тов, изменилась модель баланса. Теперь на протяжении всей игры можно будет встретить, как сильных, так и слабых противников.

Космические рейнджеры 2 - от Elemental games. Релиз - III квартал. Тактика, экшн, элементы RPG. Огромный игровой мир, в котором все реалистично и логично. Увлекательный сюжет, с неожиданными поворотами и квестами. В сравнении с первой частью добавилась стратегическая 3D-составляющая - сражения на планетах. Правда, если игрок не располагает достаточно мощным компьютером, то он сможет этой составляющей пренебречь. Простое управление (достаточно мышки). 35 текстовых квестов. Полная свобода действий. Режим ручного управления во время боя. В ходе RTS на планетах: стратегические бои, постройка заводов, конструктор роботов.

Магия крови - от SkyFallen Entertainment из Воронежа. Релиз - I квартал 2005. Жанр - Action/RPG. Утверждается, что движок игры крут неизмеримо, лучший в жанре. Оригинальный набор главных "героев поневоле": Толстый монах, Вечный студент, Жена булочника... Внешний вид героев находится в постоянном изменении, в зависимости от используемой магии. 5 игровых актов, 5 уровней сложности. Выделенный сервер для сетевой игры. Ролевая система: 4 атрибута, 8 навыков, 12 школ магии по 8 заклинаний в каждой. Уникальная система использования совмещенных комбо: магия плюс оружие. Тату, руны, крафтинг. Предметов намного больше, чем в



Diablo.

Одиссея капитана Блада - от "Акеллы". Релиз в 2005. Экшн с жесткой сюжетной линией. Выполняем конкретные миссии на море и на суше. Новая версия движка. Главный герой - капитан Блад, который родом из знаменитого романа "ОкБ" не менее знаменитого Сабатини. Схватки выполнены в платформенно-консольном стиле, с разнообразными ударами и комбо. Махать ногами и руками тоже не возбраняется. Неизменными остались сражения на морях, которые стали еще более реалистичными за счет новой системы разрушения кораблей.

Паркан 2. Хроники империи - от "Никиты", релиз в конце года. Космос + экшн + стратегия + элементы

RPG. Вселенная с сотнями звездных систем. Сюжетная линия с бонусными квестами. Семь кланов: друзья и враги. Бои в космосе, abordaжные схватки, реальная система повреждений. Апгрейд кораблей - двигатели, пушки, щиты... Стратегическая составляющая - на планетах, управление боевыми роботами, торговля, производство. Высококласная графика.

Первая мировая - от Dark Fox. Релиз - в конце года. Охваченный период - 1914-1918 гг. 15 минут кинохроники с комментариями диктора. Десятки видов техники: артиллерия, конница, танки, авиация.

3 кампании (30 миссий): Антанта (Франция и Англия), Германия (Германия и Австрия), Россия. Дополнительная глава: интервенция в революционную Россию. Отравляющие газы.

Предел (Desert Law) - от Arise из Минска. Стратегия + приключения ("с машинами и девушками"). Дело происходит на юге США после глобальной катастрофы. Пейзажи будут примерно такими же, как в сериале Mad Max. Важнейший ресурс - нефть. Приключенческий сюжет, который будет раскрываться через комиксы (художник - Тимур Муцаев). 50 видов техники на основе узнаваемых прототипов. 30 миссий. Движок "Блицкриг".

Сталинград - от DTF Games. Релиз - в сентябре. RTS. 36 разнообразных миссий за вермахт и РККА. 7 секретных миссий по малоизвестным фактам Сталинградской битвы. 150 типов юнитов (реального объема и состава). Воссозданный реальный ландшафт с десятками уникальных зданий (вокзал, элеватор, универсам), экспериментальная техника. Оригинальный саундтрек питерской группы "Скафандр".



дтрек питерской группы "Скафандр".

Axle Rage - от "Акеллы", релиз в 2005. Сим байкерской жизни, кинематографический экшн с видом от третьего лица. Бои на мотоциклах, уличные потасовки-файтинги с несколькими оппонентами. Возможность комбо. Голливудский подход к картинке. Тщательно проработанный сеттинг, интерактивность окружающей среды. Куча мотоциклов, возможность их апгрейда. Много, много оружия. Увлекательный сюжет и поддерживающие его раскрутку NPC. Видео на движке.

You are Empty - от Digital Spray Studios (Киев), релиз в 2005, FPS. Альтернативная история, конец 50-х го-

дов, эксперимент по выведению сверхкоммунистов в отдельно взятом городе. В результате большая часть населения вымерла, а остальные стали монстрами. Сюжетная основа в сочетании с миссиями. Игрок - часть эксперимента, в один прекрасный момент он просыпается в этом самом экспериментальном городе (удивительная и стильная смесь Киева с Москвой) и оказывается в веселой компании мутантов: спортсменов, водолазов, пионеров, ментов, мясников, балерунов, медсестр и прочих куриц Ленинского Комсомола. Ко всему прочему у героя наблюдается частичная амнезия и хроническая недостаточность боепри-



пасов

Рысью по локализациям

Тамплиеры: Крестовый Поход (Knights of the Temple) - от Starbreeze Studios. Экшн с элементами RPG. 12 век нашей эры. Нехороший епископ похищает супердевушку. С ее помощью он намерен открыть врата ада. Помешать ему должен наш герой - рыцарь Пол. Много доспехов и оружия. Применяется божественная сила - аналог магии. Хорошая, плавная анимация, вид от третьего лица. При стрельбе из лука - вид от первого лица. Прокачка характеристик, 25 уровней развития перса.

Barbie - от Vivendi. Ждем целую серию из девяти игрушек разных жанров. Лицензия Matel (впервые в истории издательской деятельности "1С" общий тон обложек будет не желто-красным, но розовым). Среди тайтлов: "Спортивная гимнастика" (4 типа упражнений, подготовка к соревнованиям), "Салон красоты", "Принцесса Рапунцель" (приключения и пазлы), "Лебединое озеро. Зачарованный лес" (адвентюра), "Приключения на ранчо. В поисках Лаки" (адвентюра).

Colin McRae Rally 2004 - от Codemasters. Релиз осенью. 20 видов автомашин, есть все лицензии. Реальная физика. Игра создавалась при участии реальных гонщиков. 8 режимов, чемпионаты, индивидуальные заезды. Улучшенный AI, новая система

"1С" издает линейку игр от Interplay

Baldur's Gate + все адд-оны

Fallout 2

Fallout Tactics

Giants: Citizen Kabuto

Icewind Dale + все адд-оны

Messiah ("Мессия")

Sacrifice ("Жертвоприношение")

MDK2 Armageddon

Evolva

Nightstone ("Камень ночи")

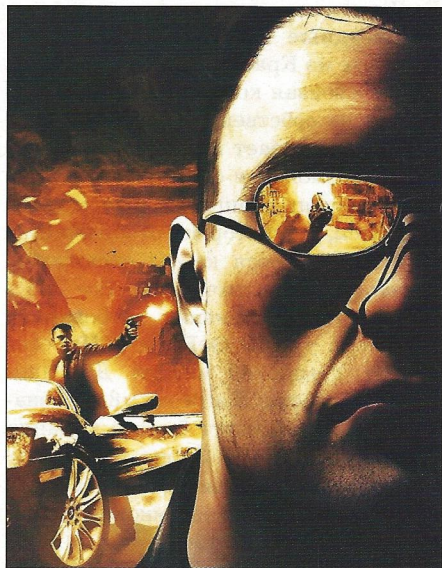
К сожалению, не закуплен первый Fallout. Причина - "слишком старый".



записи и проигрывания реплеев. Специальный режим тестирования отдельных узлов. Мультиплеер - до 8 человек.

D-Day - от Digital Reality. Релиз - III квартал. Западный издатель - Monte Cristo. Высадка в Нормандии на движке от Desert Rats. 3 кампании, 60 юнитов, 3 режима мультиплеера, 3 уровня сложности, 12 миссий для сингла. Достаточно высокая историческая достоверность. Можно взрывать мосты и здания. 12 карт для мультиплеера, до 8 игроков онлайн или по LAN.

DRIV3R - от Reflections Interactive. Гонимый сим плюс экшн. 150 миль улиц. Бюджет на разработку игры и ее маркетинг потянул на \$30 млн. Честная физика. Стрельба. Много стрельбы. Кинематографичность событий. Коп внедряется в банду, ворушую



машины. За него и играем.

Dungeon Lords - от Neuristic Park. Релиз - в 2005 году. Трехмерная роле-

Rome: Total War



вая игра по произведениям Дэвида Брэдли с видом от третьего лица. Собственная ролевая система, очень много контента. Главный герой - девушка. Множество классов. Продвинутая графика, интересный сюжет (возможно его ветвление). Большое количество диалогов. Несколько школ магии с кучей спеллов, которые можно прокачивать по мощности. Толпы монстров. Серьезный мультиплеер, игру можно проходить в кооперативном режиме.

Gothic 2 - от Piranha Bytes. Давно уже вышла в Германии. 3D RPG с видом от третьего лица. Ждем локализованную версию.

Lords of EverQuest - от Ubisoft. Жанр - 3D RTS. 75 часов геймплея, эпический сюжет. Три расы-фракции, 15 лордов - героев с уникальными возможностями. Артефакты, обеспечивающие бонус не только герою, но и подчиненным ему войскам. 36 карт для сингла. Мультиплеер - до 12 игроков. Переходящие из миссии в миссию войска. Ролевая прокачка лордов. 125 элементов, из которых складываются спеллы.

Medieval Lords: Build, Defend, Expand - от Monte Cristo. Релиз - IV квартал. Первый средневековый симсита на 3D-движке. Сильное масштабирование. Координатной сетки нет, здания можно вращать. Требуется развлекать жителей, содержать армию. Присутствуют элементы военной стратегии и продвинутая экономическая модель.

Psychotoxic - от Nuclearvision Entertainment. Релиз - 20 августа. 2022 год, мир находится на грани катаклизма. Героиню зовут Энджи Профет, она наполовину человек, наполовину - ангел. Перед ней простая задача - всего-то уничтожить четырех всадников апокалипсиса. 21 уровень. Нью-Йорк, Чикаго. Героиня способна проникать в разум других персонажей и посе-

щать миры, связанные с их мыслями. Свыше 60 минут видеороликов, с помощью которых происходит развитие сюжета. Впечатляющий арсенал (ракетница тоже есть). Много NPC, связанных с сюжетной линией. Отличный саундтрек.

Rome: Total War - от Creative Assembly. Релиз - осенью. 3D RTS. Масштабная игра, один из самых ожидаемых хитов года. 22 фракции (11 играбельных), 6 культур. Полностью трехмерная карта, свободная камера. Новые тактические возможности (у каждого лидера фракции - свои). Высокая детализация моделей. Охват территории от Балтики до Сахары, и от Атлантики до Междуречья. Временной период: от 264 года д.н.э. до 14 года н.э. Правильный учет расстояний и географических особенностей. Управление городом, удовлетворение требований горожан, постройка зданий. Новые юниты (слоны и пр.). Бои внутри городов.

Shade: Wraith of Angels - от Black Element Software. Релиз - осенью. Action/Adventure/Horror. Делается на собственном трехмерном движке. 30 уровней, 20 типов противников, использование магии. Серьезный сюжет: 4 альтернативных мира - современная реальность, средние века, древний Египет и страна теней. Множество видеовставок, раскручивающих сюжетную линию. Боссы уровней. Смена дня и ночи, погодные эффекты.

Terminator 3: Rise of the Machines - от Black Ops. На Западе игра уже вышла, издатель - Atari. Тактический шутер. Играть можно, как за людей, так и за роботов. Мультиплеер: десматч, захват замка, одновременно - до 32 человек. 12 одиночных миссий.

ToCA Race Driver 2 - от Codemasters. 35 видов машин, 31 чемпионат, 48 реальных трасс, 15 типов состязаний: GT, ралли, стритрейсинг, чемпионат Ford... Достоверная модель

управления. Сюжет с элементами адвентюры. Высокополигональные модели автомобилей (до 12 тысяч полигонов). Учет реальных особенностей машин. Динамическое освещение. Честное отражение. Помехи зрению на больших скоростях. 12 пилотов-про-



фессионалов.

Tribes: Vengeance - от Irrational Games. Мультиплеерный экшн прирос сингловой кампанией. Движок от Unreal (модифицированный) обеспечивает реалистичную физику и анимацию. Много техники и вооружения. Огромные открытые пространства. В мультиплеере - до 32 игроков.

Сингл можно отыграть за шесть разных персов на протяжении 15 уровней. И, самое главное, полноценный набор утилит для создания модов.

Xpand Rally - от Techland. Релиз - осенью. Модифицированный движок Chrome 2000. Смена времени суток, погодных условий. 25 автомобилей. 70 гонок в 8 дивизионах. Возможность апгрейда машин. Мультиплеер - до 8 игроков по сети или интернет, сплит-скрин.

150 локализаций в текущем году

Activision - Rome: Total War, True Crime: Streets of LA и другие.

Arxel Tribe - Hannibal, Mistmare.

Atari - Driver 3, Terminator 3, Gothic 2, Neverwinter Nights (вся серия).

CDV - Breed

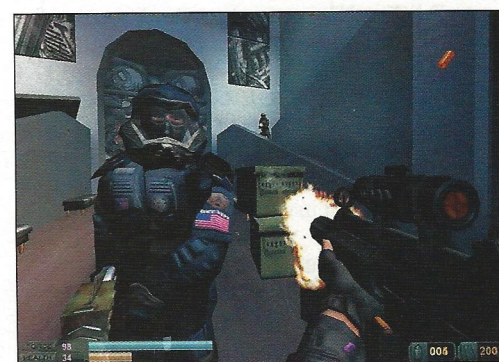
Cenega - Shade, Gooka: The Mystery of Janatris, The Fifth Disciple.

Codemasters - вся линейка, в том числе - ToCA Race Driver 2, Colin McRae Rally 04.

DreamCatcher - Dungeon Lords, "Египет 3", серия других квестов.

Koch Media - Voodoo Islands.

NuclearVision Entertainment - Psychotoxic.



Линейка квестов

Особенности национальной рыбалки - по одноименному фильму. Релиз - этим летом. Графика - от студии "Мельница". Четыре главных персонажа: Генерал, Кузьмич, Финн и Лева Соловейчик.

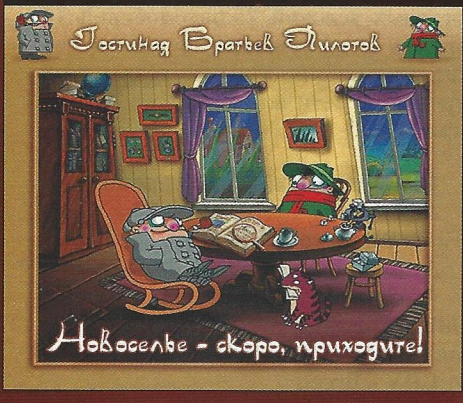
Мама, не горюй - детектив по фильму. Релиз - осень/зима 2004. В роли Артура выступит Гоша Куценко. Графикой опять заведует студия "Мельница".

Маски шоу - на основе телешоу. Релиз - в этом году. Ничего рисованного. Комбинированная графика из видео. Специфический юмор.

Алеша Попович и Тугарин Змей - на основе мультфильма канала СТВ и студии "Мельница". Релиз - в декабре. Взгляд коня Юлия на происходившие события. 30 сцен в 6 локациях. Вкрапление аркадных сцен от Pipe Studios ("Полная Труба").

Братья Пилоты - от К-Д ЛАБ + Pipe Studio + О.Корастелев. Целых пять игр. Первая - "Обратная сторона Земли" (в продаже с июня). Вторая - "Олимпиада" (чистой воды аркада: волейбол, велогонки, прыжки в ширину, фехтование, плавание... Всего 20 миниаркад. Релиз - в середине августа). И "Братья Пилоты 3D", она будет в трех частях, название первой - "Дело об огородных вредителях". Релиз - этим летом. Место действия - затерявшийся во времени современный Бердичев.

На сайте Братьев Пилотов ожидается новоселье



Microids - "Сибирь 2", Obscure.

Monte Cristo - D-Day, Medieval Lords, Fire Department 2.Strategy First - Galactic Civilization, Nexagon, Supreme Ruler 2010, War Times.

Take 2 - вся линейка, включая Duke Nukem Forever, Age of Wonders: Shadow Magic, Vietcong: First Alpha, Space Colony, Serious Sam Gold Edition, Железнодорожный магнат 3.

Techland - Day of the Mutants, Xpand Rally.

THQ - YAGGER.

Ubisoft - Lords of EverQuest.

Vivendi - Gabriel Knight 3 (пер-по), Tribes: Vengeance, Barbie (серия, порядка 10 штук).

Неупорядоченное продолжение списка локализаций

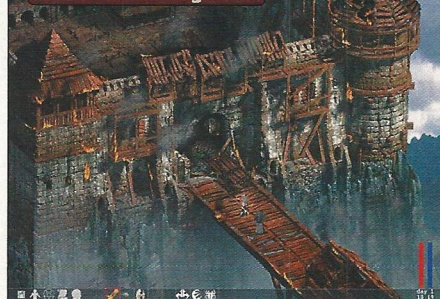
Трасса 66

Air Raid Gold (стрелялка)

Lords of EverQuest



Kult. Heretic Kingdoms



Anito (диаблоподобная игра от филиппинских девелоперов)

Combat Mission: Barbarossa to Berlin: Beyond Overlord

Etrom (экшн от PM Studios)

Evany (продолжение "Кристалльного ключа")

Foo (от Idol X и PAN Vision)

Kult. Heretic Kingdoms (диаблоподобная)

Legion 3 (от Slitherine Software)

London Racer 2 (от Davilex)

Nexus (от Mithis Games)

One Must Fall: Battlegrounds

Robocop (от Titus)

Ski Jumping 2004 (от L'Art)

Space Hack ("Меркурий 8")

Speedway Grand Prix

Игровые сериалы

Веселый детский сад Болека и Лелека

Рекс в детском саду

Batman (от River Deep)

PowerPuff Girls: Mojo Jojo's Clone (по анимешному сериалу)

Scooby-Doo ("Призрак рыцаря", "Приключения в городе призраков", The Stone Dragon)

"Пиво" по-турецки - "Бира"

Спасибо, что вы все еще с нами. Самое время немного расшаркаться перед организаторами семинара и вынести им благодарность в приказе. Упс, армейские привычки иногда



По дороге, вымощенной желтым



Во время прогулки на яхтах народ отрывался под лучшую европейскую двадцатку

возвращаются. Я хотел сказать - в журнале.

Все действительно было здорово. И море, и солнце, и бегающие за тобой турки-продавцы, и возможность победить в ресторане за десять баксов (tip included), и приятная компания, как в "учебной" аудитории, так и за ее пределами.

Осталось высказать пожелания? Тамам!

Желаю конкурс красоты "Самая-самая "1С"! Нет, действительно, столько красивых дам... А победительнице можно, например, предоставить льготные условия по оптовой закупке "1С:Предприятие 8.0".

На этом все.

Аллахайисмарладкы, уважаемые.

В материале частично использован сленг сотрудников "1С"

КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать

ОПАСНОСТИ И
ПРИКЛЮЧЕНИЯ В
ГЛУБОКОМ КОСМОСЕ



От Винта!

Что приблизительно переводится как “Лучшая передача о компьютерных играх, которая когда-либо существовала”

Не так-то много выходило на нашем телевидении программ, о которых помнят после перерыва в шесть лет. Но зайдите на любой игровой форум и спросите: “Что такое “От Винта”? И от желающих объяснить, кто такие Бонус с Гамовером, отбоя не будет, причем все будут говорить о передаче так, будто смотрели ее в прошлые выходные. Может быть это потому, что со времени выхода последнего выпуска не появилось ни одной жизнеспособной программы о компьютерных играх, а может быть потому, что легенды за такой срок не умирают.

Вместе они составляют поразительный контраст. Двухметровый Зайцев и далеко не богатырского телосложения Репетур смотрятся в жизни еще удивительнее, чем на экране. Один – редактор “Доброго Утра” на НТВ. Второй – золотой голос рекламы. Вы слышите его ежедневно, обычно он рассказывает про Честера, который любит Читос, или славные традиции журнала “Вокруг Света”. Третий человек, который сидит за столом напротив меня, появлялся в кадре редко, но его роль в создании “От Винта” трудно переоценить. Сергей Чихачев, сценарист и режиссер, сейчас трудится на благо передачи “Синемания”.

НИМ: Кому и как в 94 году, во время царствования сериала “Моя вторая мама”, могла прийти идея создать передачу о компьютерных играх?

Сергей Чихачев: Антон Гидионович придумал программу, но написать это следует прямой речью, чтобы он, раздвинув всех руками, сказал: “Это я придумал!”.

Антон Зайцев: Да, я придумал, но как, – убейте, не помню. Я на протяжении последних нескольких минут пытаюсь вспомнить и не могу... А вопрос – заковыристый! Название придумал, кстати, Сергей Игоревич. Только пусть это будет прямая речь!..

Борис Репетур: Название было рабочим, но ничто так не постоянно, как...



Нам сказали, что здесь будут пробы на роль Шерлока Холмса

Сергей Чихачев: Дай Бог каждому, придумать такое название, которое из рабочего становится трудовым.

НИМ: Тогда попробуйте хотя бы вспомнить, кто придумал каждую передачу начинать с фразы: “Это – Бонус, это – Гамовер, в эфире передача “От Винта”?”

Сергей Чихачев: Поскольку идея была Антона Гидионовича, то и никнеймы принадлежали ему. Изначально в первых сценариях было наоборот, Антон был Бонусом, а потом решил, что ему больше подходит звучное имя – Гамовер. В общем, через три-четыре программы все как-то стало само собой... А все это из-за того, что они не могли запомнить сценарий и кто из них Бонус, а кто – Гамовер!

Борис Репетур: А поскольку в силу возраста я плохо воспринимаю текст, то настаивал, чтобы все передачи начинались одинаково, и заканчивались тоже.

Мне всегда казалось, что такие люди по закону сохранения энергии все время, когда не крутятся перед кинокамерами, должны быть скучными и вялыми. Но они, похоже, зажигают просто так, по жизни. Задаешь самый обычный вопрос, а они перемальывают его, играют словами... Вдруг звучит совершенно серьезный ответ, подробный рассказ, как, когда и кем была создана передача, как и в какие игры кто из них играл, сколько уходило времени на составление текста... и снова идет чистый, незамутненный фарс.

НИМ: Когда вы начинали делать передачу, вы были знакомы?

Сергей Чихачев: Мы учились с Антон Гидионовичем на журфаке. И даже закончили его 12 лет спустя. Поэтому мы знакомы с 90 года. С “картошки”, так называемой.

Антон Зайцев: Я заработал тогда 43 копейки, как сейчас помню.



Сергей Чихачев: А я заработал два мешка картошки! Борис Репетур с нами с 93 года. Мы не помним, где его подобрали. В СОБЕСе документы его были утеряны в 1932 году. Куда ему было идти? Дату рождения менял три раза, первая была написана еще иероглифами, теми, которыми пользовались до Кирилла и Мефодия. Так и записывайте, товарищ корреспондент, - подобрали, точка.

Борис Репетур: Да где они бы были, эти мальчишки! Они шагу не могли ступить без моего опыта, шпана натуральная.

Антон Зайцев: Боря, на самом деле, тогда работал астрологом в программе "Звезды говорят". У него были замечательные кудри и великолепная борода.

Борис Репетур: Я ужасно не хотел, чтобы меня узнавали, и потребовал загримировать так, чтобы только глаза оставались.

Антон Зайцев: И когда мне сказали, с кем предстоит познакомиться, я, честно говоря, надеялся, что борода настоящая.

НИМ: И что, вот вы так просто втроем начали делать передачу о компьютерных играх?

Антон Зайцев: Прежде всего, надо сказать спасибо Дмитрию Захарову, ведущему "Взгляда", сейчас работает на НТВ, он стал крестным отцом и первым продюсером программы. Без него эта идея вряд ли была бы воплощена. Я к нему пришел, и он предложил написать пробный сценарий. А потом согласился выпустить программу, это свидетельствует о его незаурядной доброте, потому что сейчас я хорошо себе представляю, каково это - прийти к кому-нибудь со сценарием, и тебе разрешают делать программу.

Перед нами стал вопрос, как изображение с компьютера перегнать на видео. Потому что тогда этим никто не занимался, мы обращались к разным специалистам, и никто нам не мог ничего сказать толком.

Борис Репетур: Звучали слова: "силикон", "сто тысяч долларов", а у меня был знакомый который всю жизнь сидел в ВКСной¹ студии при каком-то НИИ. Я ему рассказывал, про то, что вот такую серьезную проблему не можем решить. А он показывает журналчик какой-то, а там - карточка фирмы AVer за \$170.

Антон Зайцев: По тем временам - большие деньги. И надо знать, какие тогда были карты. Она работала с собственным софтом, ставила одновременно с другой видеокартой, была довольно капризной и не все игры воспринимала. Но все равно это был технический прорыв.

Это было время, когда в программе освещалась игра Wolfenstein, Comanche и Betrayal at Krondor. Довольно долго игры поставлялись к нам на дис-



(слева направо) Борис "Бонус" Репетур, Антон "Гамовер" Зайцев и Сергей Чихачев

кетах, сидиромов, конечно, тогда не было. Я помню, встречался в метро с какими-то людьми, мне приносили игру на восьми дискетах, я приезжал домой, и обязательно выяснялось, что одна дискета - "битая". Я опять ехал в метро встречаться... И еще довольно тяжело было набрать три игры на программу.

Потом уже у нас появились единомышленники, которые продавали компакт-диски на станции метро "Кузнецкий Мост". Этой палатки сейчас не существует. Мы к ним ездили, а они снабжали нас играми совершенно бесплатно.

Сергей Чихачев: Мы делали это для того, чтобы подчеркнуть преимущество лицензионной продукции. То есть, что такое закон, мы понимаем.

Антон Зайцев: Каждый пиратский диск, который мы получали бесплатно, изымался из этого оборота. Мы пытались переубедить этих торговцев, призывали их продавать лицензионную продукцию за те же деньги.

Сергей Чихачев: Они быстро разорились и умерли с голоду. Мы считаем это своей победой. Они умерли честными людьми, нищими, но честными.

НИМ: Вы все втроем работали над сценарием?

Сергей Чихачев: Долгое время работал только Антон Гиудинович, который один во все играл, один обо всем и писал. На каком-то этапе игры усложнились, и качественно проиграть три игры в неделю, а то и шесть игр, когда программа стала выходить дважды в неделю, было физически невозможно. Поэтому Антон привлек меня к написанию сценариев.

Антон предпочитал, например, RPG и стратегические игры. Когда цифра на мониторе меняется с двойки на тройку и человек понимает, что он выиграл. Зато ему не очень были инте-

ресны симуляторы, а мне они были наоборот очень милы, особенно спортивные от Electronic Arts. Так что существовало такое очень уместное разделение труда.

НИМ: Работа в "От Винта" как-то влияла на вашу жизнь, чахлые компьютерщики ночевали под вашими окнами, вас сразу же начали узнавать на улице?

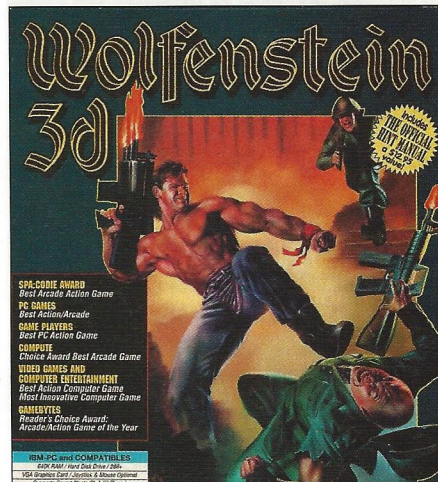
Антон Зайцев: Меня однажды узнали на улице и спросили, не я ли играл в фильме "Цирк".

Борис Репетур: Я только купил автомобиль в 98 году, и программа как раз перестала существовать. Первые дни вождения, и вдруг какая-то машина с мигалкой перегораживает дорогу, выскакивает человек с автоматом и орет: "Ну че, когда программа-то будет?!" Очень радостно, только я испугался немного...

Сергей Чихачев: Я помню эту историю! Он убил его на фиг.

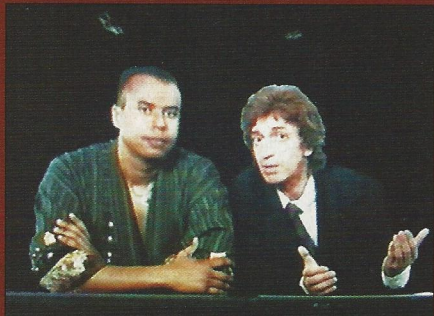
НИМ: Из-за чего в 97 году, программа перешла со второго канала на НТВ?

Антон Зайцев: Из-за того, что наши спонсоры скрылись на горных вершинах. Спонсором у нас была фирма



Отвинтовая хронология

1994 год



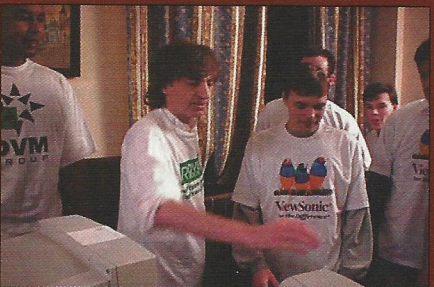
Разум большинства телезрителей разрушен сериалом "Просто Мария". Леня Голубков предлагает всем купить еще немного бумаги с надписью "МММ". На втором канале выходит пилотный выпуск "От Винта". Тема передачи - Wolfenstein 3D. Фрицы и немецкие овчарки гибнут, скошенные очередями "шмайссера".

1997 год



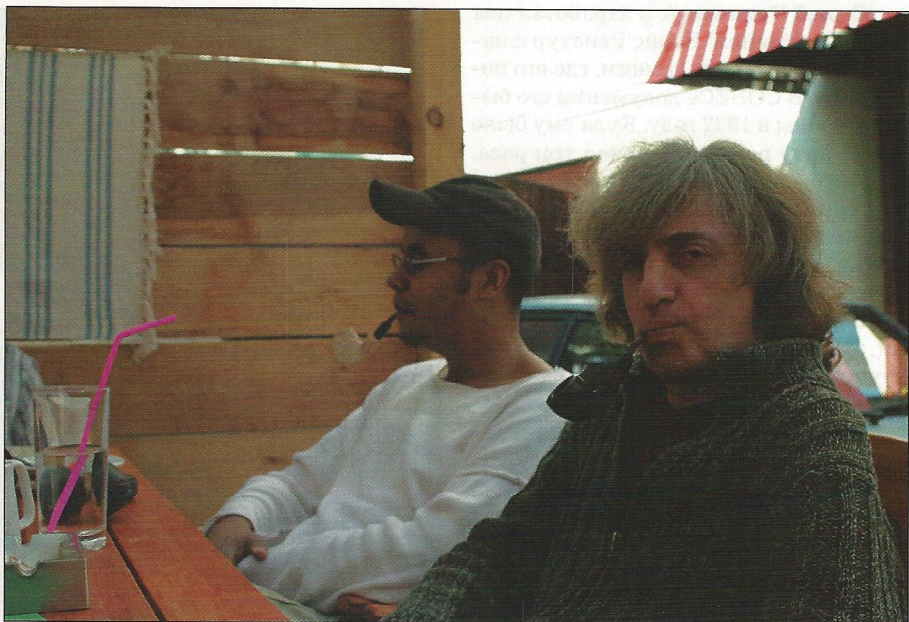
Два раза в неделю по субботам и воскресеньям на НТВ показывают десятиминутную передачу о компьютерных играх. Трехмерный дирижабль с экипажем из двух ведущих вышел на связь с телезритателями ровно 125 раз.

1998 год



Бонус и Гамовер проводят турнир по Duke Nukem 3D. Неожиданностью для всех стала победа человека, который ни в каких отборочных играх не участвовал, а пришел наудачу и был взят для ровного счета в турнирной таблице. Особенно удивились спонсоры, предоставившие главный приз.

>>>> ПРОДОЛЖЕНИЕ >>>>



"Стиплер"², в какой-то момент ее начальники пропали вместе с деньгами.

Сергей Чихачев: Что выдает в них дальновидных, порядочных бизнесменов.

Антон Зайцев: Соответственно, они перестали нам платить и сейчас где-то живут богатые и счастливые. А программа на РТР закрылась, ну и потом выходила она не совсем в удачное время, по будням, когда наша аудитория предположительно учится или по улицам околачивается, в общем, так или иначе, телевизор не смотрит. А потом, после некоторого перерыва, появилась возможность запустить ее на НТВ, чем мы и воспользовались.

НИМ: Какое у вас ощущение осталось от того времени?

Сергей Чихачев (смеется): Что нам недоплатили! Недоплатили три зарплаты, такое у меня ощущение, и я не могу от него избавиться... А сейчас уже кажется, что и все четыре!

Не могу говорить за всех коллег, но из всех программ, где мне доводилось

работать, "От Винта" была с наименьшим вмешательством. Фактически мы могли делать все, что хотели. Такой свободы у меня после уже не было.

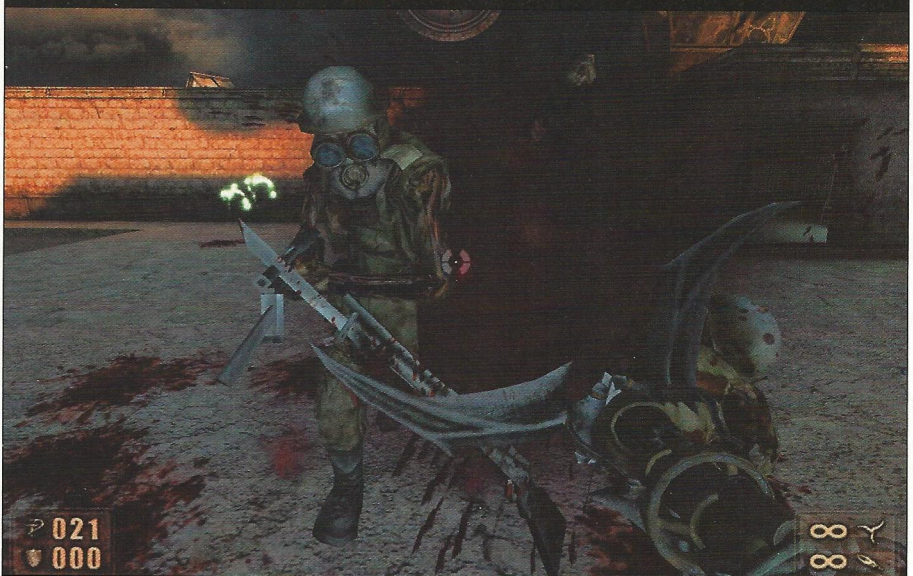
На НТВ было идеальное время, идеальные дни, там все было идеально. Дети и подростки - это же такая аудитория, которая любого взрослого за пояс заткнет. И у нас были дни, когда "От Винта" по рейтингу перекрывала "Итоги" с Киселевым. Мы выходили очень удачно, сразу после многомиллионного буржуйского сериала "Зена - королева воинов" и еще от него немножко аудитории отхапывали.

Антон Зайцев: И самые молодые зрители сидели еще десять минут и ждали, может еще раз Зена появится.

НИМ: Поделитесь с нами креативом, если реализованные задумки были такими классными, то какие идеи не пошли в эфир?

Антон Зайцев: Мы хотели привлечь серьезных экспертов. Например, если речь шла о вертолетном симуляторе, мы бы приглашали летчика. Сейчас это было бы выполнить еще проще,

Святой отец, что вы можете сказать об этой игре!



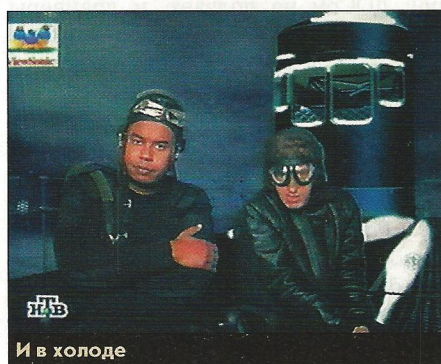
2. Та самая фирма "Стиплер", которая в начале девяностых заполнила отечественный рынок приставками "Денди" - азиатским клоном 8-битной консоли от Nintendo.



Передачу приходилось делать в экстремальных условиях



На жаре



И в холоде

игры стали совершеннее и более приближенные к реальности. Например, если бы рассматривали игру Rain-killer, я бы позвал богословов в первую очередь. Какого-нибудь батюшку. Или сатаниста... Ну и о компьютерных технологиях мы хотели больше рассказывать.

Они, похоже, не осознают, что в течение десяти минут удерживали перед экранами тысячи подростков. Задача, которая под силу разве что армии санитаров, вооруженных смитерельными рубашками.

«А не кажется ли вам, что у товарища корреспондента сложится о нас излишне благополучное впечатление», — спрашивает Борис Репетур. Мгновенно Чихачев принимает солить горбушку черного хлеба, Репетур пересчитывает в кулаке мелочь, а Зайцев пытается перепилить вену тупым столовым ножом. Застывают как раз на такое время, чтобы можно было сделать снимки. И снова, как ни в чем не бывало, продолжают рассказывать.

НИМ: После того, как «От Винта» съел кризис, вы все рано так и остались в игровой индустрии, вот напри-



мер, Борис, для «Буки» кого в играх озвучивал?

Борис Репетур: «Код доступа: РАЙ» — я там Хакер и Джером. Wizardry 8... Не только с «Букой» сотрудничал, для «1С» много работал — «Мафия», всего около 20 проектов.

Антон Зайцев: Предсмертные крики у него хорошо получаются. Первый раз он такой издал, когда понял, что нам не заплатят за два с половиной месяца работы в программе «От Винта». С тех пор только его и отработывает.

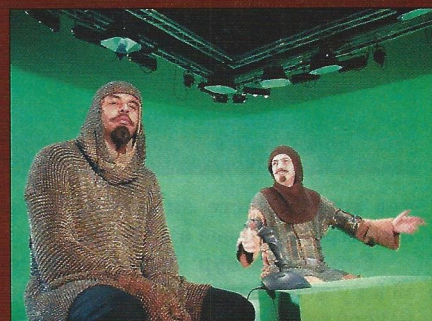
Борис Репетур: Озвучание — единственный род деятельности, где не нужно лицом хлопотать, и в тоже время надо работать на пределе возможностей, например, Call of Duty. Я не знал игры, смотрю, персонажей там сотни и у всех — дикие вопли. Ну, я человек опытный и стараюсь так издавать: «А-а-а!». Чтобы не тратиться. Мне говорят: «Вы знаете, он на поле боя». И я потом послушал, там дикий взрыв и надо на полную громкость: «ОТХОДИМ!» А персонаж устает, а потом новый персонаж, который должен орать со свежими силами. В общем, орал три часа, и это был первый раз в жизни, когда я голос сорвал.

Сейчас наши издатели стали понимать, что немалая доля успеха игры — озвучание. Скажем, Дюк Ньюкем, кем бы он был, если бы не его крылатые

выражения? (нараспев) Бо-орн ту-у би-и вай-лд! И с другой стороны — взять и угробить Мах Рауне. Это же загубленная игра. Я был потрясен, когда после русской версии услышал это в оригинале. Ужасно обидно, игрушка-то культовая.

НИМ: Как вообще с нашими издателями работаете? И еще, всегда хо-

2002 год



Отснят пилотный выпуск программы «От Винта», который, надеемся, позволит заново запустить передачу. Если телена начальникам не очень интересен рейтинг, то они все же могут задуматься, что должны матерые продавцы компьютерного железа куда-то давать рекламу.

2045 год



«От Винта» получает «Тефи».





Насколько мы можем судить по этому скрину, в передаче большое внимание собираются уделять киберспортсменам



Камеры часто приходилось менять

тел узнать, часто ли актеры играют в те игры, которые озвучивают?

Борис Репетур: До недавнего времени у меня был старый компьютер, и накопилось какое-то количество игр, которые просто не шли. Но вот с начала года купил новый и кое-во что поиграл, было очень интересно, потому как все эти гады говорят моим голосом. А их же приходится... (чиркает большим пальцем себе по горлу).

Сергей Чихачев: Я вот озвучивал игру "12 стульев", при этом, как персонажи выглядят - непонятно, смотреть не на кого, в лучшем случае - показывают ксерокопию какого-то невнятного рисунка. А твои реплики скомпонованы не для тебя, а для программистов. Например, идет код, а после него идет реплика. Как пользоваться этой репликой? С кем разговаривает этот человек? В каком он состоянии?

Борис Репетур: Это все от человека зависит, который этим занимается, а люди везде разные. Например, есть такая игра "Принц династии Кин", хотя она должна называться "Принс оф Цин", вот над ней было очень приятно работать. Там чисто китайское иезуитство: персонаж, который вроде как хо-

роший, по мере игры делает гадость, и становится ясно, что он - последний подонок, ты долго идешь к тому, чтобы его уничтожить, перед самой смертью он говорит, что был заколдован, а в конце выясняется, что он, все равно, мерзавец. И было гигантское количество текста, и по каждой реплике очень подробные комментарии. Но это, к сожалению, несчастный случай. А увидеть персонажа - действительно большая редкость.

Разговариваем немного про Painkiller, потом про Far Cry. Все трое до сих пор следят за индустрией компьютерных игр. Помимо своей основной работы телеведущего и редактора Антон Зайцев пишет тексты для программы "Мышеловка" (ищите ее в утреннем эфире НТВ). Знает он и о росте популярности онлайн-игр, и о развитии отечественного рынка. Еще Антон Зайцев оживился, когда речь зашла о французских и корейских телевизионных программах по компьютерным играм. Он не видел западных аналогов "От Винта", но с радостью бы взглянул на них.

НИМ: Мне посчастливилось увидеть несколько кадров из пилотного выпуска нового "От винта". Что у вас там за странные костюмы?

Антон Зайцев: Это фрагмент заставки, она получилась достаточно философская, мы поставили компьютерные игры в ряд с другими играми, в которые играют люди. В основном это - война. Речь шла о разных эпохах, начиналось вообще все в каменном веке, поэтому и набор костюмов такой.

НИМ: Новый "От Винта" как-то будет отличаться от "классического"?

Антон Зайцев: Изменится немножко сам подход, когда мы начинали, компьютерные игры были феноменом, многие не представляли себе, что это такое. Можно было просто покупать игры в ларьке и показывать их по телевизору.

НИМ: Как насчет спецэффектов? У вас на НТВ был очень приличный трехмерный дирижабль.

Антон Зайцев: Мы тогда убедились, что довольно приличные, особенно для того времени, эффекты, можно делать без особой аппаратуры, если иметь в своем распоряжении клэдиного компьютерного художника, которого можно грубыми понуканиями заставлять работать... Я помню, у него был медовый месяц. Первая брачная ночь, и тут звонок с монтажа, все, что он нарисовал - ни к черту. Два часа утра. От молодой жены. А нам казалось, что мы вполне в своем праве, помню, мы ему еще пеняли за то, что он, якобы медленно приехал.

Сергей Чихачев: Есть студия, которая рисовала трехмер для фильма "72 метра", если видели картину, то там очень мощная современная графика.

Это не Голливуд в большом смысле слова, но, уже глядя на экран, не поймешь, кто это производил, это могли сделать в Англии или во Франции.

Среди них нашлись поклонники "От Винта", которые готовы на достаточно льготных условиях выполнять для нас работу. Для них это тоже такой выход для творчества. Если с ними будем работать - это замечательно, это абсолютно полноценная киношная компьютерная графика. Можно будет позволить по сценарию практически все, например, "в студию въезжают два танка".

НИМ: Ок! Спасибо, всего доброго, удачи вам и... Расскажите напоследок какую-нибудь страшную тайну про "От Винта"?

Сергей Чихачев: Это касается Бориса Репетура, пришло время рассказать, дело в том, что он... не удобно даже как-то... Понимаете, он - андроид. У него была проинсталлирована старая программа актерская, написанная еще под DOS. А апгрейд он отказывается делать. Сейчас программа появилась хорошая - De Niro Express, но она под ДОСом не ползает, и драйверы очень дорогие...

Единственный вопрос, который я подготовил, но так и не задал - "Что вам в этой программе?". Люди, которые давно уже занимаются каждый своим делом, которые чего-то в жизни добились, но которые искренне любят компьютерные игры. Что может быть привлекательного в десятиминутке для человека, который вел Новый Год на НТВ? Это не реалити-шоу, не сериал про бандитов. Я хотел спросить, но не спросил, потому что на вопрос "почему вы любите свою работу?" есть только один ответ - "потому, что я люблю свою работу".

И если повезет, если среди рекламных блоков и сериалов найдется десять минут для передачи о компьютерных играх, то зимой мы снова будем смотреть "От Винта".

Гейм, как говорится, овер.

P.S. Отдельные респекты: Петру Гланцу и Денису Щелочкову, которые более чем помогли.

Н



Интервью с победителями турнира по Mortal Kombat

КРЕСТОНОСЦЫ

Глобальная средневековая стратегия



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

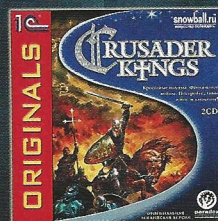


snowball.ru
искусство побеждать



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

Уже
в продаже!



Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

Павел ШУМИЛОВ

Prince of Thunder

★ Жанр Action/RPG ★ Издатель Не объявлен
★ Разработчик iMU Studios ★ Дата выхода II квартал 2005
★ Сайт www.princeofthunder.com



Если название этого проекта вызывает у вас, дорогой читатель, хоть какие-то ассоциации с "Принцем Персии" — немедленно отбросьте их за ненадобностью в ближайшую мусорную корзину. Перед нами делают серьезные лица люди, совершенно неизвестные, а Prince of Thunder — это тот блин, который комом. Экшен от первого лица с элементами RPG, под каковыми создатели понимают четырех играбельных персонажей. По их мнению, это автоматически, мощью арифметической операции "умножение", превращает 32 уровня игры в 128. Добрых и злых персонажей, по библейским заветам, ровно по паре. Да, еще важный момент — все они духи, причем древние. Бьются за право взгромоздить пятую точку на некий Громовой Трон и вырваться на волю из ужасных Подземелий, в которых, собственно, имеют место быть. Прочие обрывки сюжета потрясают возвышенной и банальной чушью про пересечения путей Тьмы (Darke, орфография авторская) и Света (Lighte, она же). "Без Света нет Тьмы", бла-бла-бла и все такое — полная, в общем, перумовщина. При попытке вникнуть в тонкости взаимоотношений героев без предупреждения плавают предохранители в мозгах, с трудом продравшихся сквозь засилье заглавных букв (характерный, кстати, признак). Зато девушка Талли (она же Talliud, она же Taliahad, она же — просто Angel of Water) имеет шанс попасть на обложку журнала. Понятно, что ангелам броня ни к чему, но эта синекрылая фемина настолько явно пренебрегает даже одеждой... Впрочем, обложка — это вряд ли. Талли — единственное светлое пятно в мрачных дебрях официального сайта. Случайных посетителей он встречает загадочной недосказанностью в большинстве разделов, объявлениями "в разработке", "ищем издателя" и "требуются кадры" да дизайном, имя которому "моя первая домашняя страничка на народе.ру". На обильно залепленных информацией о правообладателях и едва ли не рекламной скриншотах творится страшное. Сквозь эти многочисленные нащепки проглядывает движок уровня Quake, и далеко не третьего. Кажется, что жемчужного зерна здесь обнаружить не удастся. — П.Ш.



Шуб-Ниггурат не видали! Большая такая, со щупальцами, хвостик - пупочкой!



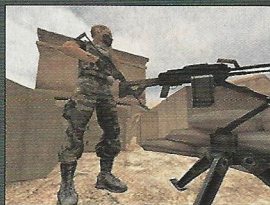
Marine Sharpshooter 2: Jungle Warfare

★ Жанр FPS ★ Издатель Groove Games
★ Разработчик Jarhead Games ★ Дата выхода III квартал 2004
★ Сайт www.groovegames.com/Games/MarineSharpshooter2/index.html

Бюджетный шутер... Как много в этом звуке для сердца русского, избалованного проектами высшей категории по цене "за пятачок пучок", отозвалось? Немного, прямо скажем. Обращать внимание на данный сегмент рынка при наличии возможности ухватить в ближайшем продмаге свежеворованную альфу DOOM 3 или Half-Life 2 в наших краях как-то не принято. А уж если довелось, то нет предела праведному гневу. Между тем, в рассматриваемой области тоже встречаются неплохие образчики девелоперского мастерства. К примеру, Marine Sharpshooter — эдакий Soldier of Fortune для бедных (ей-же-ей, даже логотип бессовестно сплагачен), заточенный под реализацию суровых будней и отсутствующих праздников снайпера элитного спецподразделения. Продолжение обещают, как водится, углубить и доработать, подняв тем самым планку качества value FPS. Такой подход подкупает. Дескать, сотрясать основы не собираемся, скромно делаем свою работу, но делаем ее хорошо. В Marine Sharpshooter 2 нас отправят в африканскую глубинку, в Бурунди — по старой и вредной всеамериканской привычке спасать от злобных повстанцев президента этой банановой республики и восстанавливать демократию.



И не жалко им вертолетов?



В процессе перебежек и ползанья по джунглям обещают порадовать погодными эффектами, заставят прятаться в тенях и кустах, пользоваться хитроумными аббревиатурами типа ЛЦУ, ПНВ или вот GPS... Безусловно, в обязательном порядке дадут поддержку в руках всамделишные снайперские винтовки M40A1, M40A3 и даже, страшно помыслить, M82A1A. Собственно игровой процесс, по заявкам деятелей из Jarhead Games, претерпел некоторые изменения в сторону привлечения к делу головного мозга игрока. Предстоят серьезные раздумья над каждым выстрелом, способные в результате даже повлиять на то, к какой концовке вы придете. Внешне проект выглядит весьма неплохо — ну, если на мгновение забыть о том, что Soldier of Fortune все же успел выйти в свет целых два раза. По всему видно, что ждет нас крепкий середняк с девизом на щите: "Не требуйте многого, спасает от разочарований". — П.Ш.

Знакомый базар...



Велиан

Александр ВАСНЕВ

★ Жанр **FPS/TPS** ★ Издатель **Buka Entertainment** ★ Разработчик **Madia Entertainment**
 ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.velian.madia.ru**

После битвы на Рокаде-4, о которой вся прогрессивная общественность узнала из отечественной игры "Штурм", во Вселенной наступило некое подобие мира. Люди и велианцы продолжали поглядывать друг на друга с подозрением и плохо скрытой неприязнью. Но, поскольку силы противников были примерно равны, и вступать в открытое противостояние никто не решался, то на смену масштабным боевым действиям пришли мелкие пакости.

У противников рода человеческого в силу их злобности и агрессивности всякие злобные и агрессивные проделки получались лучше. Так, к примеру, через шесть лет после окончания боевых действий в районе системы Алькор, без вести пропало 16 земных транспортов с колонистами. И хотя велианцы сделали все возможное, чтобы доказать свою непричастность, тщательное расследование показало, что нападение было совершено с одного из спутников их метрополии. А поскольку в 2358 году человечество уже овладело технологией нуль-Т переборосок, то было решено отправить в этот рассадник зла карательную экспедицию. Но это будет не сводный отряд ВВС, как многие могли бы подумать, учитывая жанровую направленность предыдущего проекта. Нет, на этот раз нам уготовлена участь рядового десантника, который вместе с братьями по оружию попытается урвать свой кусок славы на этой войне. Отличительной же чертой "Велиана" от прочих футуристических FPS будет то, что где-то четверть игры нам придется провести в шкуре оператора

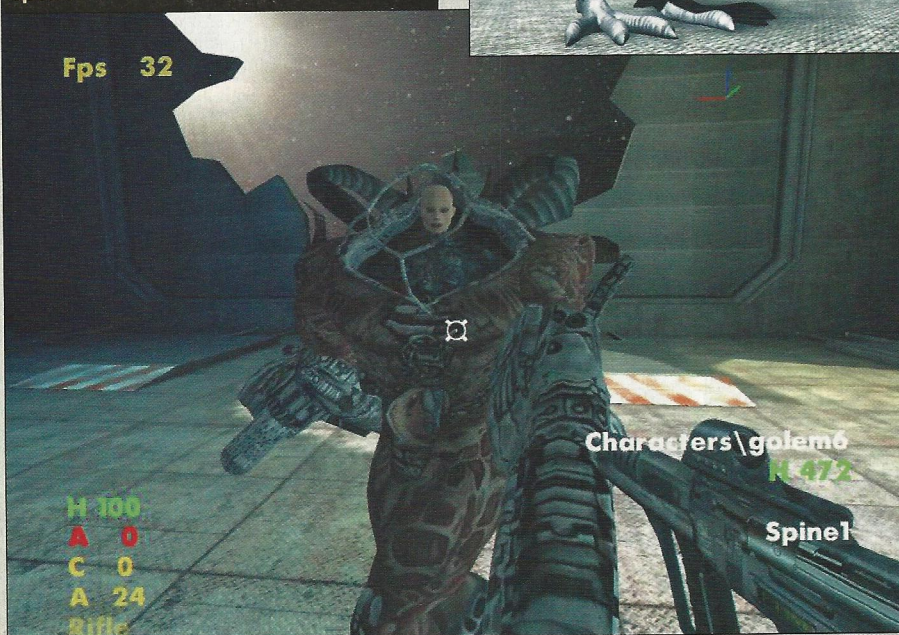
бронескафандра (а по-нашему - панцеркляйна). Конечно, с прогрессом придется считаться, и это будут уже не те натужно пытящие девайсы середины XX века, но их суть неизменна.

Противостоять же нам будут зараженные вирусом ультрафеминизма велианские барышни (как известно, представители сильного пола в их мире служат лишь поставщиками биоматериала), которые в массе своей обладают неким подобием коллективного разума (проще говоря, то, что видит одна, видят и ее товарки). Кстати, у оппонентов тоже будут свои инопланетные аналоги бронескафандров. А в роли финальных боссов нам заготовлены супер-мега-твари, чем-то напоминающие "чужих" из одноименного фильма. Только, как говорят, они будут еще менее антропоморфны (хотя, казалось бы, куда уж менее).

На данный момент проект можно отнести как минимум к разряду интересных. Все-таки развитие знакомого и любимого многими игроками сеттинга не может не заинтриговать. Но вот будет ли это продукт достойным славного имени "Штурма" или просто средненьким шутером "по мотивам", узнать нам суждено лишь в конце 2004 года. — **А.В.**

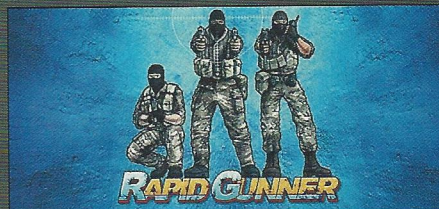


Она прятала свою хрупкую сущность под показной грубостью и толстым слоем брони



Rapid Gunner

★ Жанр **Интерактивный тир**
 ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **7fx**
 ★ Дата выхода **2005**
 ★ Сайт **www.rapidgunner.com**



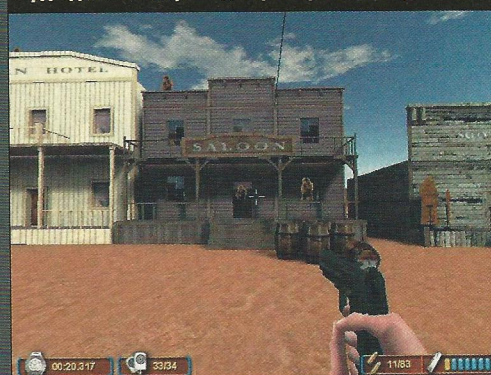
Вам надоели монстры, бесстыдно щеголяющие трехмерностью, зашкаливающим за всякие разумные пределы количеством полигонов и просто-таки вызывающей анимацией? Если да, то ваш выбор — это шутер Rapid Gunner. Игра, где все цели представляют собой картонки с намалеванными на них изображениями террористов и прочих бандитов, а единственный ваш соперник — это время. Собственно, время здесь — это еще и основа геймплея, поскольку в игре будет возможность, блеснув меткостью и скорострельностью на очередном уровне, внести полученный результат в общую таблицу рекордов, которая располагается на сайте разработчиков.

Локации в игре довольно стандартные (альпийская деревня, подземный гараж, городок на Диком Западе). Список заявленных стволов чуть более разнообразен: Glock 17, Glock 18, Mk23, CZ75, FiveSeven, Sig226. Выход же очередной вариации на тему интерактивного тира намечен на начало 2005 года. Интересно, а что девелоперы намереваются делать все это время, ведь судя по скринам, разработка проекта находится в финальной стадии? Искать издателя? — **А.В.**

Враги хоть и картонные, но все равно такие страшные...



Куда делись старые добрые револьверы!



Operation: Walker

★ Жанр **Action** ★ Издатель **Не объявлен**
 ★ Разработчик **OG-Soft Productions** ★ Дата выхода **IV квартал 2004**
 ★ Сайт **www.operation-walker.com**



Вид из "башни". Агрессивный солдатик под ногами. Расстрелять или задавить, вот в чем вопрос!

Operation: Walker – римейк забытого уже хита с платформы Amiga. Игра про оснащенный крупнокалиберными пулеметами и ракетами, покрытый сверкающей броней танк на ходулях – шагающую машину, подобную тем, что безраздельно царствуют во вселенной Battletech. По сути, она весьма близка к проектам серии Strike – Desert, Urban, Jungle. Или, если уж копать совсем неглубоко, вспомните Comanche 4 – тот же драйв, десятки и сотни безропотно гибнущих врагов, разнообразная техника, спецэффекты и разрушения. Только главный герой не парит над поверхностью, а уверенно попирает ее трехпальными конечностями. Все характерные черты стиля – в наличии. В меру бестолковый сюжет, единственная цель которого – пнуть нас навстречу ордам супостатов. Противников много, но что они могут противопоставить нашему "цыпленку"? Пехотинцы – так просто трава, выкашиваемая шквальным пулеметным огнем. На одном из скриншотов замечен вертолет весьма хищных очертаний. С эффектами тоже порядок: отблески взрывов играют на полированной броне подконтрольного мастодонта, от деревянных построек летят щепки, а по воде расходятся правдоподобные волны. Сработанный немецкими умельцами движок оставляет весьма приятное впечатление: есть мнение, что обещания всесторонне поддерживать девятый DirectX не останутся пустыми словами. Так что, похоже, классика возвращается. — П.Ш.

Умение вертеть головой во время боя – незаменимое подспорье



Army Men: Sarge's War

Павел ШУМИЛОВ

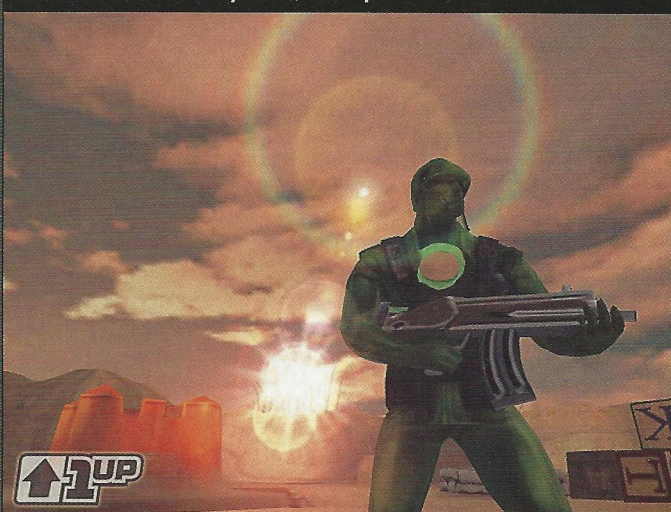
★ Жанр **TPS** ★ Издатель **Global Star Software**
 ★ Разработчик **3DO** ★ Дата выхода **III квартал 2004**



Я как Терминатор. Второй

Иногда они возвращаются. Спрятанные под дерновое одеяло по всем правилам, замоченные святой водой в сортире, приколотенные чертовой дюжиной осиновых кольев и наштапованные чесночным соусом "Балтимор", они никак не успокоятся и тянут, тянут к небу зеленые, покрытые обрывками сгнившей плоти руки... Стоп. Какие к лешему обрывки плоти – руки-то пластиковые. Но материал, из которого выполнен наш сегодняшний зомби, никак его потусторонней, чуждой реальному миру сути не отменяет. Сколько не драпируй в саван от Версаче и не поливай дорогим парфюмом, а все равно – невовкая походка, взгляд безумный и мухи вьются. Лебединая песня 3DO, новая серия эпопеи Army Men, была почти завершена, и тут компания скоростно обанкротилась. Впору задуматься, но нет – нашлись гробокопатели, взяли за заступы и вилы и обещают этим летом таки выпустить Sarge's War в люди. И ладно бы, только на приставках... О, трижды проклятый коричневый полковник Malice, почему твое супероружие уничтожило всех подчиненных Сержанта, но оставило в живых его самого? Гореть тебе за эту ошибку в микроволновке. Монстр с лычками отомстит за собратьев. А поскольку зеленые пластиковые воины стараниями оппонентов стали исчезающим видом, аз воздавать он будет один любым попавшимся под руку оружием, от снайперской винтовки до огнемёта. Хорошо, хоть лицом к зрителю поворачиваться при этом будет нечасто, – ибо страшен не только в гневе, но и сам по себе, гармонично вписываясь в ландшафты. Эта музыка будет вечной, но эти зомби уже не могут. — П.Ш.

Посмотрите на мой продырявленный профиль в солнечном свете. На "автомат" лучше не смотрите

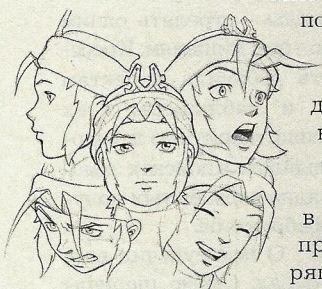


Inuits

★ Жанр **Action/Adventure** ★ Издатель **Microids**
 ★ Разработчик **WideScreen Games** ★ Дата выхода **IV квартал 2004**
 ★ Сайт **www.wsg.fr**

Три года назад на фоне почти абсолютного отсутствия хороших детских платформеров компания WideScreen Games анонсировала White Fear. Чуть позже у французского издателя игры Microids начались серьезные финансовые проблемы, да такие, что его руководству пришлось закрыть сразу несколько перспективных проектов. В списке пропавших без вести значился и герой этой статьи.

Впрочем, все закончилось не так печально. Боссы Microids смогли с честью выйти из штопора: реорганизовали компанию и выделили деньги для воскрешения целого ряда былых задумок. Среди них нашлось место и White Fear, которая в начале 2004 года сменила свое название на Inuits.

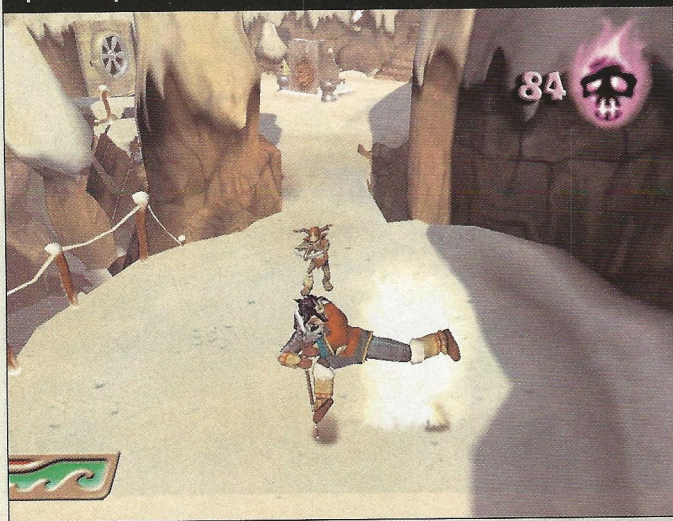


В игре вам предстоит вжиться в роль юного шамана Iru, которому противостоит опытная ведьма с говорящим именем Sukko. Разумеется, у конфликта есть своя предыстория: старая карга разнесла по кирпичикам родную деревню главного героя и заморозила всех ее жителей.

В самом начале игры вы стартуете от обледевших стен родного дома. В исходном арсенале — увесистый гарпун и несколько слабеньких заклинаний. По ходу приключений вы будете общаться с разношерстными мудрыми духами, которые поделятся с вами секретами тех или иных магических приемов. Например, вы повстречались с феями, которых хлебом не корми, только дай угостить вас волшебными фруктами, улучшающими уровень магического мастерства. Кстати, волшебство можно прокачивать по четырём направлениям — явное вкрапление элементов RPG.

В самом конце пути за вашими плечами окажутся пять миров, а также ледяные пещеры, вулканы и непроходимые джунгли. В качестве бонуса фигурирует путешествие на Луну. Чтобы одолеть все уровни Inuits, от среднестатистического геймера потребуется от 15 до 20 часов чистого времени. Причем на этом игра не заканчивается, так как ее можно пройти заново, но не по старинке, а уже в режиме воина или мага. — В.Ч.

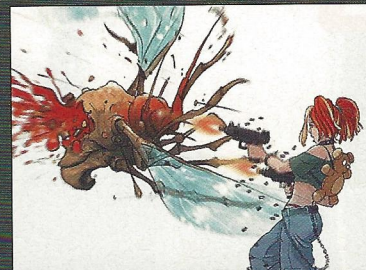
Арбалет против магической пятки в нос



Origin of the Species

★ Жанр **TPS** ★ Издатель **Tri Synergy Games**
 ★ Разработчик **Nu-Generation Games** ★ Дата выхода **Осень 2004**
 ★ Сайт **www.nugenerationgames.com**

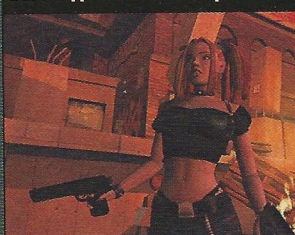
Соскучились по девочкам в обтягивающих топиках и с крутыми пушками в руках (интересно, что из вышеназванного привлекает в большей степени)? Не беда, специально для вас в стане ноттингемской компании Nu-Generation Games вновь кипит работа над Origin of the Species, научно-фантастическим шутером от третьего лица, снабженным облегченными ролевыми элементами.



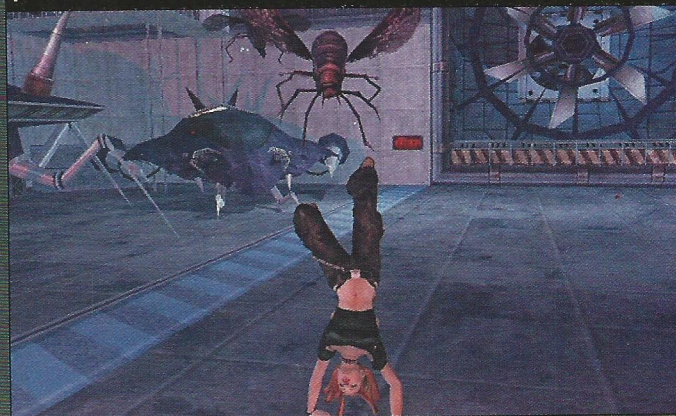
В результате неудачного военного эксперимента под кодовым названием Project G.I.Ants на Землю в районе штата Невада хлынули космические жуки и инопланетная мошара. Армия в шоке и полностью потеряла боеготовность. Полицейские сгорели в своих участках, как мыши в норках, и носа не кажут на улицы, по которым толпами шастают оголодавшие насекомые. Зато активизируются отправившиеся на пикник восемь друзей, среди которых особо выделяется рыжеволосая девочка с афро-косичками. Симпатичная нимфетка умеет не только глазки строить и эротично надувать проколотые миниатюрным колючком пухлые губки, но и стрелять по инопланетным врагам из 20 видов оружия (9-мм пистолеты, гравитационные пушки, лазерные винтовки и некие феромон-ганы). Помимо этого, в ее арсенале ни с того ни с сего завалялось с десяток фирменных атакующих и оборонительных приемов. Что ни говори, а перед нами оплот нации и настоящая спасительница всего человечества. Бои развернутся на 14 уровнях, поделенных на локации, в недрах которых затесались 7 мощных боссов.

Что касается технических особенностей, то разработчики Origin of the Species обещают основательно потрудиться над сногшибательной грацией главной героини, а также надделить реалистичной физикой все транспортные средства. Судя по скриншотам, графический движок пусть и не выдает на экран монитора образцово-показательную картинку, зато неплохо справляется с многочисленными предметами интерьера урбанистических уровней. По разбитым машинам и куче горящего хлама сразу понимаешь, что перед тобой город, а не невадская пустыня. — В.Ч.

Пару снимков на фоне развалин для местной прессы



В детстве эта девочка отрывала мухам лапки. Теперь настал час расплаты



Мертвый и быстрый

Rifle

Бог создал людей, а м-р Кольт сделал их...
Поговорка

★ Жанр TPS ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Headfirst Productions ★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт www.headfirst.co.uk/deadlands

Господа, к чему этот свист, словесные фекалии и несвежее нижнее белье? Я даже и во сне не посмел бы усомниться в исключительной тонкости вашего художественного вкуса. Но дюжину "троянов" мне на "винчестер" и шаровую молнию в системный блок, если три с половиной тонны классиков постмодернистской макулатуры заменят хотя бы один хороший вестерн. И не извольте беспокоиться, так оно и есть.

Бешеный Билл Хикок мог бы отстрелить яй... хмм... гениталии эскадрилье летучих мышей за три оборота циркулярной пилы, однако при этом не удосужился обзавестись глазами на затылке. За что и поплатился. Таковы законы жанра: либо ты до самой старости лопаешь попорн на собраниях местной общины баптистов-шестидесятников, либо тебе вышибает мозги из ржавого "дерринжера" обдолбанный комплексами прыщавый подросток. Третьего практически не дано. Именно поэтому Pinacle Entertainment решила все слегка запутать. Изданная в 1994 году pen & paper RPG Deadlands: Weird West объединила в себе изысканную жуть фэнтезийного хоррор-сеттинга и чумовую зубодробительность фольклорных баек о мачо-ганфайтерах.

В 2001 году творческий гений британского девелоперства Headfirst осенила потрясающая идея: а почему бы, собственно говоря, и

нет? Работы по воплощению развернулись в маршевые колонны и неспешно побрели в сторону релиза. Увы, не успев истощить даже трети отпущенного срока, они были неожиданно атакованы издательской немилостью и, понеся тяжелые потери, вынужденно ушли в глухую оборону на дальних подступах к каким-либо перспективам. Где их, наверное, и загрыз бы насмерть свирепый Cancel. Кабы индустрию вдруг не просквозило ветрами новой моды - стрелять одним тайтлом сразу по трем мишеням. Кросс-платформенность добавила проектам рентабельности, и паблишеры всех стран начали спешно шарить по девелоперским холодильникам в поисках замороженных и изрядно подзабытых полуфабрикатов.

О нем судачил весь Запад. Седые шерифы горячились, словно безусые юнцы, прикидывая его шансы против Клэя Эллисона или Вэса Хардина. Лучшие стрелки почитали за честь пожать ему руку. Впрочем, находились и скептики. Некоторые из них полагали, что они ничуть не хуже. И неизменно ошибались. Никто не знал его имени, легендам он был известен просто как Незнакомец (Stranger).

В те же времена гремело на Западе и другое имя - Семь грехов (Seven Sins). Таинственная и неуловимая банда грабителей и убийц, состоявшая, по слухам, из семи человек. Так случи-



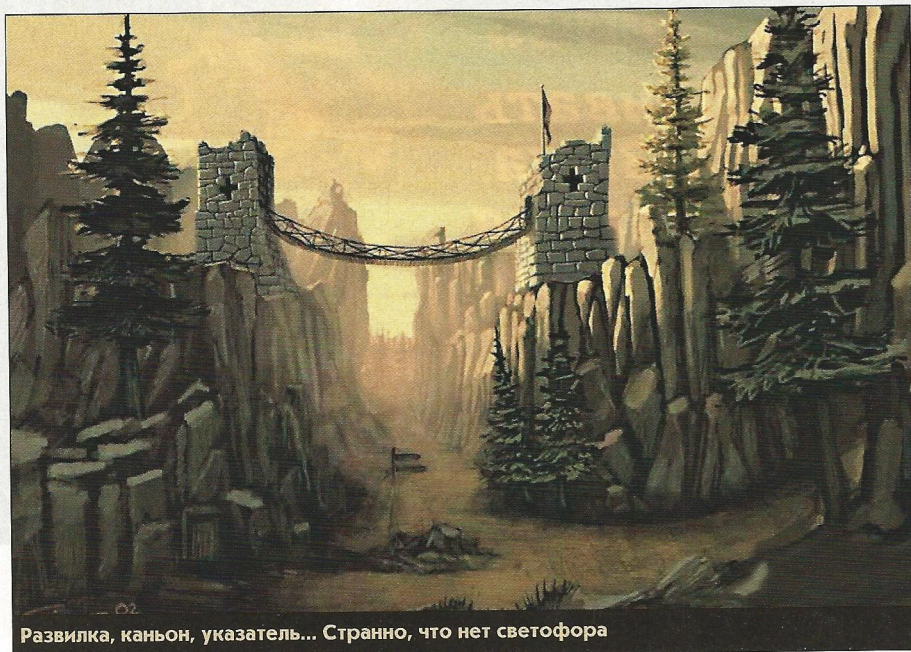
Единственная улочка перегретого инфракрасом и ультрафиолетом солария, штат Невада. В полуденном мареве размеренно колышутся одно- и двухэтажные сараи для двуногого скота, вдоль которых неспешно флагирует ветер, лениво гоняя перепуганные пылинки. Гробовую тишину нарушает лишь едва слышимый колокольчик шпор, позвякивающих в такт шагам. Клинтисвудский прищур холодных глаз. Загляните в них - и вас придется размораживать отбойным молотком. Это при ста десяти-то в тени. На правом бедре болтается потерянная кобура свиной кожи, из нее вызываяюще-равнодушно торчит рукоятка "Миротворца". Секунды тянутся обезвкусившимся бабломом. Сердце еще успевает трепыхнуться выброшенной на берег рыбой. Резкий хлопок внезапно бьет по ушам... Сегодня в Бут Хилле вновь ожидается новоселье.

На чужой территории и малой кровью



Разбитый фургон - такой же символ покорения Запада, как и "вольна" им. м-ра Кольта





Развилка, каньон, указатель... Странно, что нет светофора

лось, что Незнамец отчего-то сильно не любил Грешников. Денно и ночью мечтал он о личном с ними знакомстве. И однажды мечта стала явью. Встреча сторон прошла в теплой, пожалуй, даже горячей атмосфере и завершилась со счетом "семь - один". То есть вничью. После чего и началась эта история.

Душа и тело погибшего Незнаמצа оказались во власти Маниту - духа злого и невоспитанного, ни разу в жизни не сказавшего "спасибо", "пожалуйста" и "спи спокойно, дорогой товарищ". Семь

лет минуло кошмарным сном, пока загадочный Золотоискатель не освободил павшего героя от наваждения. Сам ставший жертвой "золотой лихорадки", он не мог пройти мимо чужого горя. Заодно поведал останкам протагониста, что силы Зла готовят Большие Неприятности, и потому было бы неплохо спасти мир, для чего вполне достаточно вновь разобраться с Грехами. Мол, именно их трупам, прошедшим специальную подготовку в учебных лагерях Ада, и поручена организация массовых беспорядков.



Хороший револьвер да серебряная пуля - какое средство может быть действеннее против оживших мертвецов? Разве что водородная бомба

Далее должна последовать собственно игра. Выпавшие на ее долю тяжкие издательские страдания, а паче необходимость служить сразу трем господам, не могли на ней не сказаться. Веселая и жизнерадостная (хи-хи) RPG превратилась в мрачный TPS (Third Person Shooter) с элементами adventure, от роскошной статистики остались лишь редкие Special Moves да набор магических Powers. Обещают, правда, полностью customizable weapons, но обещанного ждать... Впрочем, сохранили главное: игра по-прежнему остается историей про Old Weird West. А значит, надежда еще живет и побеждает.

Н

СЧЕТ 5:0

В ПОЛЬЗУ КАСПЕРСКОГО!

НОВАЯ
ВЕРСИЯ!

Антивирус Касперского® Personal 5.0

1. Самая быстрая реакция на новые вирусы
2. Простой и удобный интерфейс
3. Высокий уровень обнаружения вирусов
4. Круглосуточная техническая поддержка
5. Обновление антивирусной базы каждые три часа



Тонкая кровавая линия

Мы не стали спрашивать у Мартина Зима, почему его компания называется Zima Software



В небольшой стране Чехии в маленькой компании с леденящим душу именем Zima Software разрабатывается игра с не менее леденящим названием - Bloodline. Игра эта делается с видом от первого лица, при этом сами девелоперы в графе "жанр" упорно пишут не FPS, а исключительно - horror (без всякого там survival). Удастся ли малоизвестной команде разработчиков сделать по-настоящему хорошую игру, которая не затеряется среди многочисленных, не очень качественных подделок на ту же тему? Пока что точно ответить на этот вопрос не получится, зато мы можем поспрашивать самих разработчиков, что они там затеяли. На наши вопросы отвечает исполнительный директор компании - Мартин Зима (Martin Zima).

Навигатор Игрового Мира: Почему вы решили сделать игру в жанре horror?

Мартин Зима: В первую очередь, потому, что в нашей компании многие - большие фанаты игр и фильмов этого жанра! Для нас принципиально сделать игру действительно качественно, особенно это касается атмосферы, которая играет очень большую роль и лежит в основе жанра.

НИМ: Есть ли какие-нибудь "фишки" игры, о которых вы хотели бы рассказать в первую очередь?

МЗ: Мы делали упор на "симбиоз" жанров action и adventure. Нам кажется, что получилось очень даже хорошо; по крайней мере, так, как мы хотели. Соединив эти два жанра, мы намеревались достичь превосходного качества и высокой играбельности, так что скучать не придется.

Мы также пытаемся создать полностью интерактивное окружение. Все можно открыть, все можно взорвать, взять в руки и использовать в бою или для продвижения по сюжетной линии. Bloodline также изобилует видеовставками.

НИМ: Будет ли сценарий линейным? Можно ли рассчитывать на несколько разных концовок или что-то вроде этого?

МЗ: Игра, по сути, линейна. Все вертится вокруг истории, в которой главный герой Джим Кард (Jim Card) вспоминает свое прошлое. Чтобы сделать историю интересней, мы выбрали линейный подход с одной концовкой. Но, с другой стороны, игра предоставляет много вариантов прохождения и путей достижения финала. Это относится, как к стратегии, так и к тактике ведения боя.

НИМ: Повлияли ли какие-нибудь художественные произведения или фильмы на вашу игру? Или вы просто дали волю своей фантазии?

МЗ: Bloodline создавалась в соответствии с классикой жанра horror, но в ее основе лежат и наши оригинальные идеи.

НИМ: Как вы думаете, будет ли ваша игра стоять в одном ряду с такими шедеврами жанра, как Resident Evil, Silent Hill или Undying?

МЗ: Наша игра будет отличаться от вами упомянутых игр во многих аспектах. В своей основе Bloodline является

адвентурой, но когда вам приходится сражаться с врагами - начинается экшн. Мы полагаем, что Bloodline понравится игрокам благодаря отличному геймплею и виду от первого лица, который поможет нагнать дополнительного страха.

НИМ: Так что это все-таки экшн или адвентюра? Будет ли головоломки? Чему уделяется больше внимания - пазлам или простому "рубилу"?

МЗ: Помимо обычного экшна, игрок столкнется с разнообразными головоломками. Когда приходится решать какую-то загадку, наступает время игры в жанре адвентюры, в которой нужно использовать или объединять друг с другом собранные предметы. Загадки будут важнейшей частью игры, потому что без необходимых предметов продвинуться дальше будет невозможно.

НИМ: Теперь понятно, спасибо. Что обычно на прощание желают разработчикам игр в жанре horror? Мертвецов пострашнее, продаж побольше...

МЗ: Спасибо и вам за проявленный к игре интерес.

Интервью подготовил
Андрей МАКЕЕВ aka tankmaster

H

Кошмар фетишиста



Искренне надеемся, что здание на заднем плане - "Центр международного английского"



ПЕРИМЕТР

ГЕОМЕТРИЯ ВОЙНЫ



Лучшая игра для PC*



Лучший игровой дизайн
КРИ 2004



Приз от прессы КРИ 2003



Лучшая технология
КРИ 2003

СТРАТЕГИЯ ОБРЕТАЕТ НОВЫЕ ФОРМЫ



В игре используется технология Bink Video. © 1997-2003 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены.
GameSpy, логотип «Powered by GameSpy» являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены.
© 2004 КД ЛАБ. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.



* Номинация учреждена компанией Intel

"Лендлиз"

Юрий ПАШОЛОК
Дмитрий Смыслов

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **"Руссобит-М"** ★ Разработчик **Fragmaker**
★ Рекомендуется **Pentium III 600 MHz, 32 Mb RAM, 3D (16 Mb)** ★ Сайт **www.lendlease.ru**

Под вывеской "Лендлиз" скрывается первая коммерческая игра на движке Quake2Max, который создан на основе исходного кода Quake II Engine. Движок Quake II уже несколько лет как бесплатен, но у этой "халявы" есть свои условия. Согласно одному из них, без покупки лицензии, стоящей \$10 тыс., вы не имеете права выпускать игру в виде коммерческого продукта. Если же ваша игра бесплатна, то вы должны выложить исходный

код вашего детища для свободного доступа. Исходников "Лендлиза" на официальном сайте обнаружено не было, из чего можно сделать вывод — разработчики заплатили за лицензию. Как были заплачены деньги и за использование звуков из Quake II, ведь они не попадают под категорию материалов, которые можно использовать в коммерческих целях.

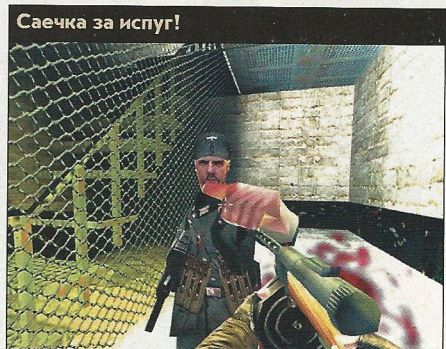
Создатели "Лендлиза" предлагают игроку повоевать за одного из британских диверсантов, помогающих советским войскам бороться с немецкими оккупантами. Длится данное мероприятие от силы час: уровней в игре полтора десятка, но каждый из них проходится минут за пять. Карты, к слову, по большей части представляют собой набор примитивных "коробок". Разработчики не стали утруждать себя написанием AI для новых типов монстров, а лишь заменили одни модели на другие. Любой, кто играл в Quake II, легко узнает в солдате Light Guard со Строгого, роль Gunner исполняет пулеметчик, а вместо Enforcer выступает автоматчик. Создатели "Лендлиза" постарались сов-



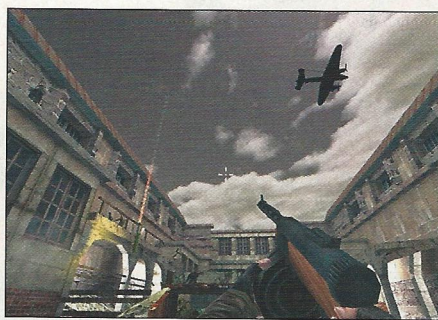
местить анимацию новых моделей со старыми, получилось не слишком удачно. Немцы в игре от Fragmaker отличаются не только беспредельной тупостью, но и близорукостью: большинство врагов способно стрелять в вас, лишь подойдя вплотную.

Если бы игра выставлялась в виде модификации для Quake II, ей бы можно было простить многое. Но как коммерческий продукт это однозначный провал. Я не говорю о том, что создатели игры позаимствовали модели оружия из других произведений на тему Второй мировой, а форма немецких солдат словно только что поступила со склада Return to Castle Wolfenstein. — Ю.П.

РЕЙТИНГ 2.5



В динамике все еще страшнее. Не солдат, а кусок желатина



В динамике все еще страшнее. Не солдат, а кусок желатина



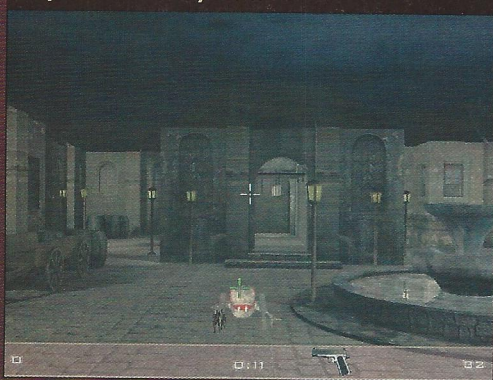
Butcher

★ Жанр **Arcade** ★ Издатель **PLAY Sp z o.o.**
★ Разработчик **TMReality**
★ Рекомендуется **Pentium III 700, 128 Mb RAM**

РЕЙТИНГ 2.0

Боялись ли вы когда-нибудь инопланетного нашествия? Если нет, то самое время начинать, потому что, коль скоро оно выглядит так, как описано поляками, создавшими Butcher, дело плохо. Представьте себе: мрачные катакомбы или не менее безрадостные индустриальные пейзажи, изо всех щелей так и лезут уродливые порождения Далеких Окраин Вселенной (при этом их конечная цель не совсем понятна), противопоставить им можно лишь собственную расторопность при небольшой поддержке отдельных образцов земного вооружения. Думаете, очередной шутер? Фигушки, внеочередной тир. Быстро-быстро елозя курсором по экрану, необходимо нашинковать как можно больше "мистеров Греев", пока они не нашинковали вас. Теоретически в игре дюжина уровней, однако серость и убогость процесса не вызывают никакого желания двигаться далее первого. Неизвестно, на что рассчитывали авторы, вкладываясь в этот проект, не понятно, кого он заинтересует, не ясно, победил ли протагонист со звучным именем в неравной схватке с превосходящими силами противника... Множество вопросов, на которые так и нет ответа. Да, в принципе, и не надо. — Д.С.

Твари бывают бегучие...



СКУБИ-ДУ!

TM

ЧЕТЫРЕ УДИВИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В КОМПАНИИ С САМОЙ ВЕСЕЛОЙ СОБАКОЙ ПЛАНЕТЫ



Mob Enforcer

Александр ВАСНЕВ
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **ValuSoft** ★ Разработчик **ValuSoft** ★ Рекомендуются **Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**
★ Сайт www.valusoft.com/products/mob.html

РЕЙТИНГ 4.5

"Раз ступенька, два ступенька, будет лесенка..." Программеры ValuSoft при создании Mob Enforcer, видимо, насвистывали похожую мелодию, только слова были несколько другими: "Раз хит, два хит, будет супер-хит" (в роли приглашенных хитов выступили NOLF 2 и Mafia). От первого гостя игре перепал движок, практически весь игровой интерфейс вплоть до музыкального джингла, звучащего при получении нового задания и часть предметов мебели в игровых локациях. Все это

в слегка дополненном местными умельцами варианте легло в основу игрового скелета.

Mafia повезло меньше. Отряд начинающих хирургов использовал ее в качестве донора геймплея. Поскольку врачи были неопытны, да и доставшееся в наследство от NOLF 2 тело слегка не соответствовало пересаживаемому объекту, то что-то у трансплантанта пришлось отрезать, что-то слегка утрамбовать, и в результате геймплей мутировал в чистопородный FPS. Но даже в таком виде характерные черты предка, вроде сюжета, разбитого на мафиоподобные эпизоды, виртуального города, населенного бандитами, мирными гражданами и полицейскими, давали о себе знать. Прав-

да, тщательная диспансеризация показала, что местные уровни - это всего лишь микрорайоны, отгороженные от остального города баррикадами из мусора; полицейские реагируют только на то оружие, которое находится в руках у игрока, абсолютно игнорируя вооруженных бандитов, даже иногда помогая ботам справиться с геймером; враги здесь респавнятся, яко монстры в мясных шутерах... Да, и не дай бог вам убить мирного гражданина, так как каждый из них занесен в Красную книгу и охраняется государством. Нарушите запрет, будете иметь дело с геймвером. Хотя через пару часов игры сие событие воспринимается как манна небесная. - **А.В.**

Shrek 2

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **Activision**
★ Разработчик **Amaze/KnowWonder**
★ Рекомендуются **Pentium III 700 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт www.shrek2thegame.com

РЕЙТИНГ 4.0

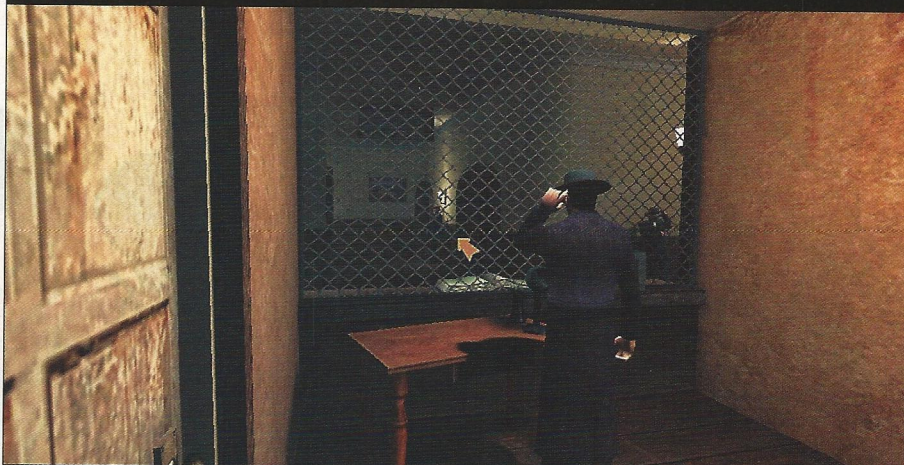
Издатели настолько привыкли к тому, что вместе с громким названием можно продать практически любую игру, что... Нет, действительно, нельзя же так. Полностью повторяется история с Гарри Поттером. Убогая графика, корявое управление, нулевой геймплей, а приставочные коллеги сообщают, что с их консольными Шреками - все ОК. И издает это добро даже не подразделение малобюджетных игр Activision Value, а сама Падме Activision. Когда и если издатель решит выпустить патч, там должна быть хоть косметическая подтяжка текстур и эффектов, а так же извинения за выпуск такой убогой аркадки. - **К.П.**



Осел, а осел, как мы с тобой в это вляпались!

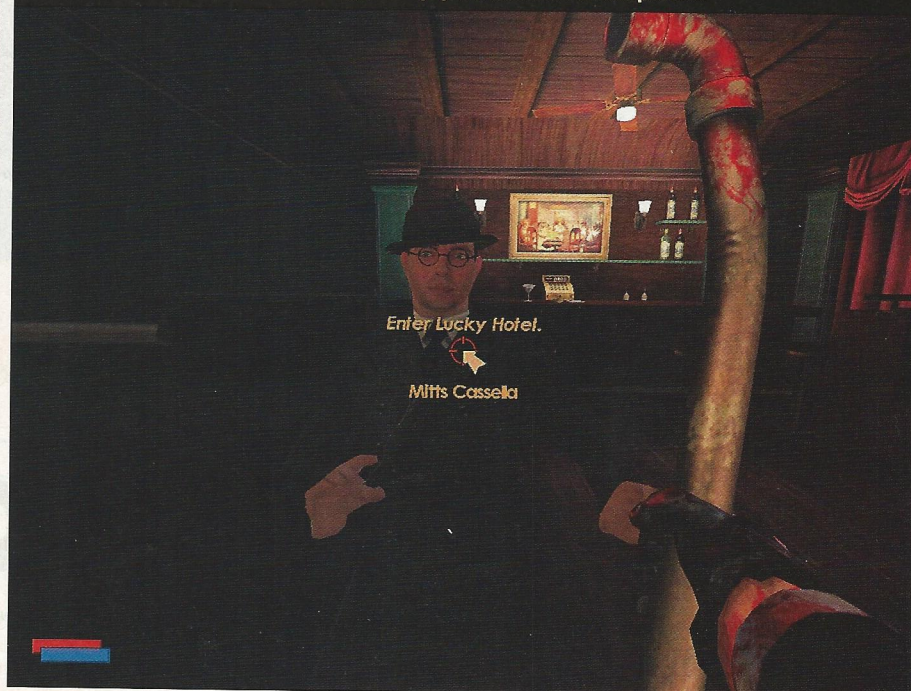


Алло! Это Морфиус! Меня кто-нибудь собирается выпаскивать из этой долбанной Матрицы!



[Tessio] We'll know soon enough. Here's the rumble kid. Sal and Carlo Cenzo have been wetting their beaks on the city's liquor racket for years, but now they're trying to grab control of the city. The Boss wants you to put them out of business.

Так, значит, это ты собрал пятнадцать чугунных люков с литерой М!

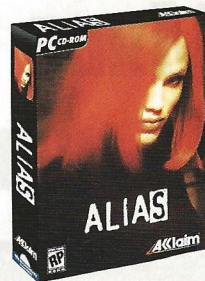


Что это за девочка? И где она живет?

Александр ВАСЧЕВ

Документы воровать и охрану вырубать
Учат в школе, учат в школе, учат в школе.

★ Жанр **TPS** ★ Издатель **Acclaim Entertainment** ★ Разработчик **Acclaim Studios Cheltenham**
★ Рекомендуются **Pentium 4 2 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.aliasgame.com**



ALIAS

Складывается впечатление, что в американских учебных заведениях вообще ничему не учат. Иначе как объяснить тот факт, что школьница Сидней Бристоу - героиня телесериала *Alias* (ее роль исполняет Дженифер Гарнер), львиную долю своей жизни проводящая на различного рода секретных заданиях, не испытывает проблем с успеваемостью. Хотя, может быть, ЦРУ разорилось на штат сотрудников, которые делают за Сид ее домашние задания...

Но забудем про эти мелочи. У нас сегодня праздник. Мисс Бристоу все-таки добралась до персональных компьютеров. И хотя бесчувственные маркетологи отдали право первой ночи консольщикам (на PS2 и Xbox релиз состоялся уже), мы все равно рады ее приходу. Но, пока до счастливого момента первого свидания еще остаются десятки процентов процесса инсталляции, нам полезно будет вспомнить, что в одноименном телесериале юная шпионка по долгу службы и по воле сюжета уже на протяжении трех сезонов борется со всеми возможными проявлениями терроризма на нашей планете, используя в своей работе самые навороченные гаджеты, самые убойные приемы восточных единоборств и самые последние новинки в мире шпионской моды. Этим же придется заниматься в игре и нам.

И вот настает момент долгожданной встречи. Первые впечатления. Несмотря на приставочное прошлое, у игры довольно-таки приличная графика. И хотя вид от третьего лица означает то, что мы будем большую часть времени видеть перед глазами бесспорно самую красивую в игре модельку главной героини, и

лишь боковым зрением замечать некий аскетизм в проработке других персонажей и игровых локаций, в целом впечатление положительное. Отдельно хочется отметить тот факт, что внешний вид главных героев игры полностью соответствует облику актеров, играющих в сериале. Особенно поразительное сходство наблюдается в игровых роликах. И это правильно, ибо атмосферно. Фанаты будут довольны.

Знакомство состоялось, первые приветствия и комплименты остались позади, и теперь ничто не мешает нам поближе изучить геймплей. Оный в игре представляет смесь *stealth'a* и файтинга. И вот в этом смешении кроется главная заковыка. Как все было обставлено в последних хитах жанра? Крадешься в тени вдоль стеночки за охранником и в нужный момент огреваешь его сзади дубинкой по кумполу или стреляешь из специального ствола усыпляющим дротиком в область пониже спины. В *Alias* все не так, это же файтинг, поэтому повышенное внимание со стороны местных секьюрити с дубинками (а иногда и с автоматами) здесь очень даже приветствуется. И хотя нам обещали альтернативные варианты прохождения, дизайн уровней, заточенный именно под файтинг, практически не оставляет свободы выбора. Слово за слово, и вот уже злодеи спят вечным сном, а Сид огорченно смотрит на сломанный ноготь или оторванный каблук. Драки в *Alias* довольно интересны (в силу приличного количества различных боевых приемов и еще большего количества подручных средств, пригодных для членовредительства), но в тоже время просты, и даже камера, висящая за спиной героини, которая в

пылу борьбы не всегда выбирает самые удачные ракурсы, не способна значительно усложнить ситуацию.

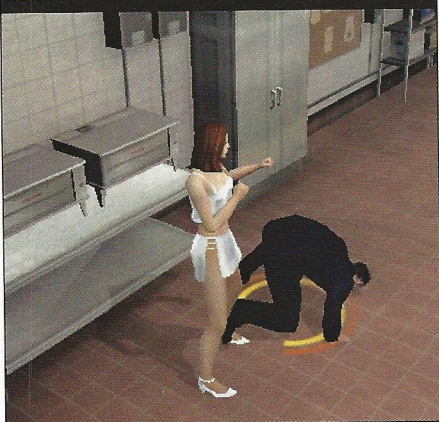
Если говорить о недочетах игры как файтинга, то их не очень много, и это в основном мелочи. Так к недостаткам можно отнести самовосстанавливающийся лайфбар (и это после пулевых-то ранений), удивительную вежливость охранников, которые наотрез отказываются атаковать лежащую на земле Сид и раздражающие желтые блямбы, отмечающие места, где можно сохраняться (консольное прошлое).

И хотя эти помарки не лучшим образом сказываются на реалистичности *Alias*, с другой стороны, кому особо нужна реалистичность в игре про старшеклассницу, саму основу которой трудно назвать правдоподобной? Главное, что играть-то интересно...



Это не кино, это игровой ролик!

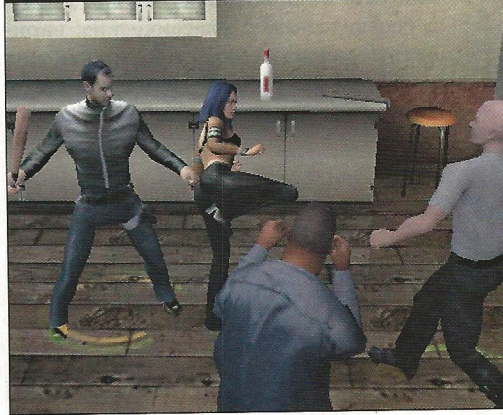
Мужчина! Вам плохо! Может скорую вызвать!



Борьба за ставку уборщицы развернулась нешуточная



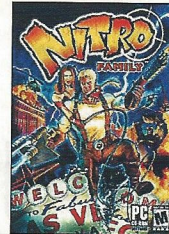
Подонки, признавайтесь! Кто у меня вчера сумочку в подъезде стырил!



Мясо с кровью по-корейски



- Однако атаковать сорокатысячную стражу — это же верная смерть! — тихо прошептал Ринсвинд.
- Но ведь он будет не один, — невозмутимо откликнулся профессор Спасли.
Т. Пратчетт. "Интересные времена"



★ Жанр FPS ★ Издатель ValuSoft, Акелла ★ Разработчик Delphieye Entertainment ★ Рекомендуется Pentium III 733 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
★ Сайт www.nitrofamily.com

Когда в 2001 году Сэм Стоун продемонстрировал всему миру серьезность подхода к вопросу героизма в рамках отдельно взятой личности, стало понятно, что в жанре снова появился герой, для которого бой с ордой противников в чистом поле — это лишь способ приятно провести время. Сэм крут, но может кто-нибудь быть круче его? Сначала надежды возлагались на Уильяма Рока — главного персонажа игры Will Rock. Но конкурент оказался лишь тусклой тенью Героя из Героев. И вот теперь вызов самодержцу бросил новый претендент родом из Южной Кореи. И бороться за звание самого-самого он будет не один, а вместе со своей спутницей жизни. Боевая семья, а по-иному Family, Nitro Family.

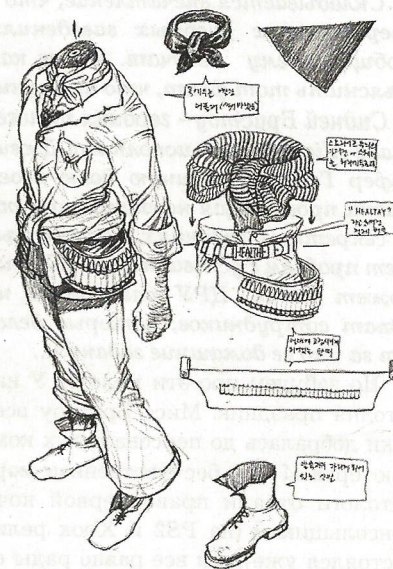
История без слов, зато в картинках

Отличительной особенностью игр, где ты в одиночку сражаешься со всем остальным миром, можно считать заниженные требования к сюжету. За таковой вполне сойдет любой, даже надуманный повод для противостояния. Видимо, поэтому разработчики из Delphieye Entertainment особо с историей не напрягались, а выдали в качестве объяснения грядущей мясорубки проштампованный набор штампов.

В своем стремлении к счастью, всеобщему и глобальному, дожило человечество до светлого и радостного момента изобретения безвредного наркотика Healthy Family. Половина населения нашей планеты с радостью отдалась новому кайфу, вторая же, вспомнив поговорку про бесплатный сыр, с интересом наблюдала за первой. И правильно делала, так как через 10 лет у людей, потреблявших Healthy Family, стали проявляться побочные явления (в том числе неконтролируемая и чрезмерная жестокость). Наркотик был объявлен вне закона. Далее, в соответствии с классическим вариантом развития событий, произошла разборка между теми, кто "уже да", и теми, кто "еще нет". Победил здоро-



вый образ жизни. Правда, большой части наркоманов все же удалось спрятаться в подземельях, и был среди них Главный Урод (далее — ГУ), который решил доработать Healthy Family, чтобы устранить побочные действия, и все-таки покорить с его помощью весь мир. Исследования продвигались успешно, но для финального тестирования потребовалось ГУ тело младенца. Выбор ГУ пал на единственного сына бравого охотника Виктора Чопски и убойной красавицы Марии. Ребенка похитили прямо на глазах у родителей. Тут стоит сказать, что сынок-то в свои два года уже представлял собой вполне самостоятельную боевую единицу с особыми задатками к деструктивным действиям. И подожди чета Чопски некоторое время, им бы детину непременно вернули и еще добавили бы солидное вознаграждение. Но Виктор — герой или кто? А тут такая возможность себя миру показать да других пострелять. Так что посадил наш герой жену на закорки и ринулся в погоню.



награждение. Но Виктор — герой или кто? А тут такая возможность себя миру показать да других пострелять. Так что посадил наш герой жену на закорки и ринулся в погоню.

"И не толпимесь, у меня пуль на всех не хватит!" (c) Postal Dude

Еще в процессе создания игры разработчики утверждали, что основные силы будут брошены на сногшибательный, крышесрывающий геймплей. Изначально было понятно, что 2/3 заслуг в случае успешного результата принадлежат первопроходцам жанра "Героизм в массы, баксы в кассы" компании Croteam — создателям Serious

Горы приветствуют Вас!





Sam. Ибо главный смысл игры - убивать все, что шевелится, а то, что не шевелится, пинать и тоже убивать - остался неизменен. Пинать здесь, правда, никого не приходится, поскольку местные вражины, едва завидев Виктора, включают форсаж и устремляются в атаку. Берут числом, напором и внезапностью, вернее, пытаются брать, ибо Чопски - парень не промах, и в доказательство данного утверждения даже освоил новый прием - стрельбу с двух рук из трех видов вооружения (дробовик, автомат, базука). Причем в одной руке у Виктора может быть автомат, а в другой - гранатомет. Но это еще полфокуса: герой вполне справляется с отстрелом ботов из оружия в левой руке, одновременно перезаряжая пушку в правой!

Стоит отметить, что в Nitro Family уничтожение монстров - это не только способ расчистки пути к славе, а еще и возможность подзаработать. За каждого убитого оппонента Чопски перепадает некая сумма в местной валюте. Но зачем герою деньги? А чтобы покупать новое оружие (гранатомет, снайперская винтовка и т.д.). Да, да, именно покупать, иначе нельзя. А еще, помимо увеличения арсенала, в игре существует возможность апгрейда начального вооружения, заключающегося в увеличении емкости магазинов, числа стволов и максимального количества носимых боеприпасов.

Рассказывая о похождениях Виктора, нельзя не вспомнить о Марии. Как оказалось, жена - это не только горячий ужин в полевых условиях,

а еще и посильная помощь в бою. Вооруженная хлыстом миссис Чопски с недюжинной сноровкой сносит головы тем бедолагам, которые умудрились подойти к герою на достаточное для удара расстояние. А при наличии



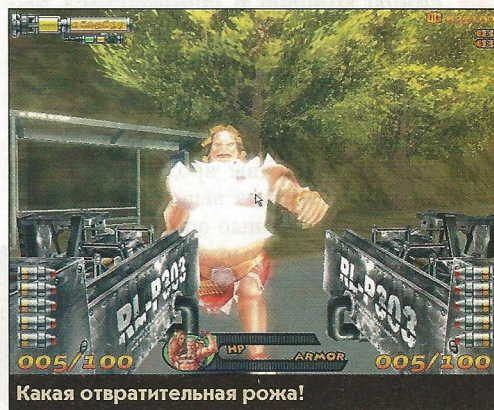
специального баллона с водородным топливом Мария способна взмывать в воздух, обрушивая на вражин бомбовый дождь. Очень эффектно, а главное - эффективно. К тому же женушка может управлять всеми средствами передвижения, будь то моторная лодка или вертолет. И даже взлом изредка встречающихся запертых дверей ложится на ее хрупкие плечи. Вот какая она - настоящая боевая подруга Героя.

Что не так, как надо

Игровой процесс в целом соответствует канонам жанра. В плюс можно отнести некие интересные находки разработчиков, о которых говорилось выше, широкую географию (тут и Южная Америка, и Юго-Восточная Азия, и Китай, и Штаты), а также упомянуть о наличии в игре приличного числа шуток и приколов, способных повеселить геймера, если только он не пропустит их в горячке боя. В жирный минус - слабый дизайн уровней, которые уж чересчур прямолинейны и растянуты. Как следствие последнего обстоятельства сформировался еще один недостаток - уж больно часто встречаются в игре участки затишья, неблагоприятно влияющие на такое важное обстоятельство, как драйв. Драйв - это же отличительная черта таких игр, и безговать им негоже.

Между прочим...

Особой достопримечательностью является местный режим bullet-time. Во-первых, он включается, как после уничтожения некоторого количества противников, так и по мере получения героем определенного числа ранений. Во-вторых, действия персонажа в данном режиме приобретают некий период инерции. Передвижение Виктора начинает напоминать бег по льду без коньков, а замедленная реакция оружия на нажатие спускового крючка позволяет сделать абсурдное предположение о том, что на все боевое снаряжение установили самую "прогрессивную" операционную систему.



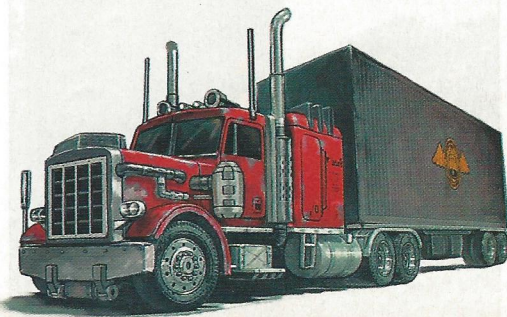
И если разговор зашел о минусах, то стоит упомянуть недобрым словом графику. Не должна игра на движке Serious Engine выглядеть хуже, чем первая часть Serious Sam. Если говорить начистоту, то единственная качественная модель в игре - это торговка оружием. С музыкой дело обстоит немного лучше, но, вставив в игру достаточно атмосферные композиции, корейцы явно сэкономили на их количестве.

Так что кричать "Король умер, да здравствует король!" рановато, поскольку при всех своих плюсах и минусах Nitro Family - это всего лишь шутер "среднего звена" и не более. С другой стороны, слишком строго ругать молодую команду за их первый, да к тому же низкобюджетный проект тоже не следует. Они ведь только начинают печь блины.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★

6.1



Поруганная надежда

- Может, балнем?
- Обязательно балнем! И не раз.
Весь мир в труху! Но потом...
х/ф. "ДМБ"

★ Жанр **Combat Simulation** ★ Издатель **JoWood Productions, Руссобит-М** ★ Разработчик **Wings Simulation**
★ Рекомендуется **Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **soldner.jowood.com**

Вам когда-нибудь хотелось быть солдатом? Не просто служить в армии, а именно быть профессиональным солдатом? Вероятнее всего, нет, что лишний раз доказывает вашу адекватность окружающей действительности. А вот немцы вовсе не прочь хорошенько повоевать. И даже если в округе нет подходящей войны, никто не запрещает сколотить наемную команду и отправиться пытаться счастья в неспокойные регионы, которых на карте превеликое множество.

Итак, на дворе 2010 год. Ведущие мировые державы вроде России или Штатов пришли к выводу, что многочисленные военные операции последнего времени не лучшим образом отразились на их экономическом и политическом состоянии, а потому решили взять на себя благородную миссию Общепризнанных Борцов с Мировым Злом. При этом акценты и приоритеты сместились с регулярных войск на элитные подразделения. Само собой, многочисленные "младшие братья" ментально переняли подобную тактику, и через некоторое время любые проблемы решались уже не стратегической авиацией или танковыми клинциями, а мобильными группами вышколенных наемников.

Подобное подразделение вам и предстоит возглавить. Если все пойдет нормально и вражья пуля не скосит вас на втором-третьем задании, есть шанс подобрать хорошую команду, зарекомендовать себя знающим спецом и уйти на заслуженный отдых всеми уважаемым и почитаемым. Иной вариант рассматривать даже не станем, потому что на страницах "Нави" никогда не было материалов про лузеров. Ну

а пока ваши кости еще не доглаживают китайские или ближневосточные черви, попытаемся разобраться, из чего же складывается жизнь наемника.

Первые шаги

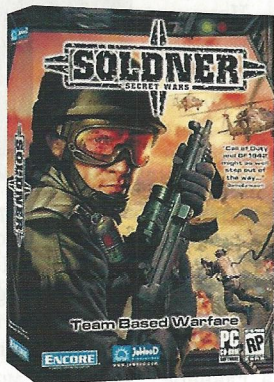
Их придется делать в гордом одиночестве. При этом протагонист — явно бывший российский военнотруженик, потому что, не сделав ни единого выстрела, он уже имеет в арсенале некоторое количество стволов и снаряжения, а в гараже — несколько джипов, вертолет, "Абрамс" и БТР. Связь с цивилизованным миром и потенциальными нанимателями — модная, спутниковая, только, видимо, трафик дороговат, потому информация о предстоящей миссии детально не блещет: сообщается суть задания, место действия и перечень целей. Нельзя не отметить остроумие авторов, поместивших на карту населенные пункты с трогательными названиями Krasnoshchekovo, Kolchugino и Kolenkino.

Выбрав задание по душе, немедленно переносимся на место. Спавнимся неизменно посреди полевого лагеря, примерно километрах в трех от цели, с минимальным набором снаряжения. Прежде чем выйти за ворота, есть возможность перевооружиться, обзавестись бронежилетом, приборами ночного и инфракрасного видения и прочими необходи-

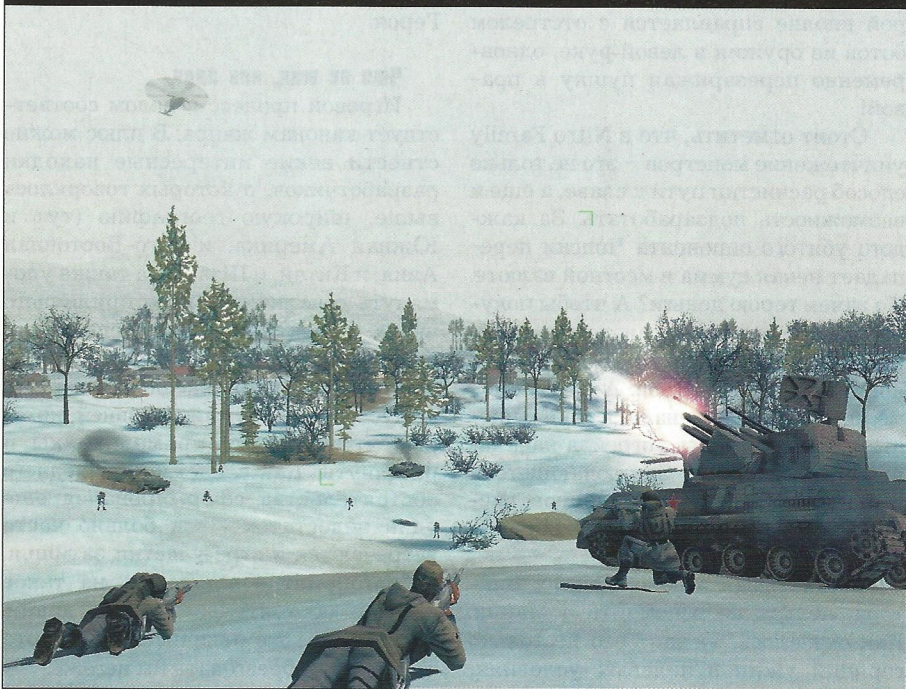
мыми в спецназовской жизни примочками. После этого можно прыгать за руль и самоотверженно нестись навстречу славе. Если же вместо этой ветреницы вы повстречали с пятерку вражеских танков при поддержке пехоты и последнее, что увидели, было яркой вспышкой перед самым капотом несчастного "Ровера", — самое время проанализировать ошибки, допущенные при подготовке к операции, потому что победы и завоевываються, и теряются в тылу.

Обмен премудростями

Как уже говорилось, с самого начала у вас есть некоторое количество техники. Набор, конечно, не ахти, но в качестве награды за выполнение заданий будут даваться новые экземпляры. Отправляясь вершить справедливость, обязательно нужно прихватить что-нибудь бронированное и снабженное, по меньшей мере, пулеметом. В принципе, из упомянутых пяти танков один или два обязательно можно будет захватить, но ведь до них еще нужно добраться, а противник отнюдь не собирается давать вам возможность уравнивать шансы. Управляя "коробочкой", будьте аккуратны: в случае гибели в ее полыхающем чреве сами-то вы обязательно воскреснете на основной базе перед спутниковым коммуникатором, а вот техника будет потеряна безвозвратно. Причем к подобному итогу может привести не только яростный огонь противника и многочисленные попадания в машину, но и банальная неосторожность при вождении. Я был очень огорчен, когда мой основательно потрепанный БТР с вызволенным заложником на борту



Экипаж "Шилки" приветствует коллег-авиаторов салютом



Выбираем тип лица, камуфляж и вооружение





взорвался после столкновения с одним из строений на моей базе, куда я слишком спешил вернуться. Результат — два трупa, потеря ценного девайса, всего имевшегося при мне снаряжения и “Mission failed”.

Ответственно следует отнестись и к собственной экипировке, для которой есть пять слотов: для ножа, пистолета, винтовки, бронежилета и одного из узкоспециальных kit’ов. Последняя позиция не совсем обычна, потому остановимся на ней подробнее. Эти предметы дают герою определенные специальные возможности, необходимые для успешного выполнения задания. Например, снайперский набор полностью камуфлирует солдата на местности, а саперный — позволяет устанавливать взрывчатку. Так что, прежде чем отправиться в бой, внимательно вникните в брифинг, в противном случае рискуете оказаться в ситуации “видит око, да зуб неймет”.

Время от времени будут попадаться миссии, по завершении которых освобожденный заложник останется в вашем отряде. Таким способом предстоит решать кадровый вопрос. Да-да, никаких наемнических профсоюзов, вольных стрелков в поисках приключений им приключения и прочей полуфантастической мишуры. Проза жизни всегда и во всем.

Обмен впечатлениями

Покончив с хозяйственной темой, перенесемся в область ощущений и разберемся, что не дает впасть в кому от тоски, а что, напротив, рождает в организме тихую ярость.

Во-первых, понравился темп, в котором проистекают схватки: не успеешь что-то сообразить, как земля вокруг буквально встает на дыбы, а мгновенно назад неподвижная вражеская техника весьма шустро устремляется навстречу. Поначалу просто оторопь берет. Не понравилось лишь то, что до места событий приходится долго и нудно добираться по совершенно безлюдной местности.

Во-вторых, порадовал арсенал и машинный парк, как наземный, так и воздушный. Все представленные в игре стволы и прочие железяки обяза-



тельно имеют реальные прототипы и в большинстве своем знакомы геймерам по сходным проектам. Огорчила степень соответствия некоторых экземпляров этим самым прототипам. Например, я чуть было не заплакал, увидев, что эти ироды сотворили с родным БТР-90. Понятное дело, техника собственных союзников доступнее, а потому и в исполнении проще, но хотя бы пропорции соблюли, что ли? Не всегда понятна и логика авторов. К примеру, для одновременного управления “Хаммером” и пальбы из установленного на его крыше пулемета требуется минимум пара человек: вод-

дитель и стрелок, а вот для бронетехники вполне хватает и одного. Мягко говоря, не логично, грубо выражаясь — нереально. В-третьих, не оставил равнодушным глобальный подход разработчиков к концепции игрового мира.

Миссии генерируются динамически: в зависимости от ваших действий меняется расстановка сил на мировой политической арене. Вот уж действительно, “эффект бабочки”. К тому же непосредственно на поле боя можно устроить настоящую вакханалию. Все постройки разрушаются, причем довольно реалистично. В зависимости от дистанции до цели и калибра снаряда в стенах появляются трещины и пробоины, при следующих попаданиях они начинают разлетаться по частям, пока на месте дома не останется воронка. Что при этом происходит с зашедшими внутри вражескими солдатами, подумать страшно. Можно решить проблему махом, положив пару-тройку фугасов в одну точку с малого расстояния. “Абрамс” вполне сгодится. А если при этом текстуры на максимум... Да во время здепшего снегопада, являющегося неременным атрибутом миссий на Родине... Слов нет, лепота! Вот только машина, способная потя-



Бронетехника на земле, вертолеты в воздухе — нехилая поддержка для пехоты получилась

нуть подобные художества, еще очень долго будет значиться в классе Hi-End, а это огорчает. Кстати, равно как и AI, который традиционно именуется “интеллектом” лишь номинально, на самом деле последний бандерлог будет сообразительнее.

Итог ли?

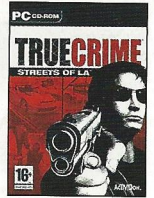
Несмотря на свежесть многих использованных идей, Soldner вряд ли в состоянии претендовать на позицию корифея жанра. Складывается впечатление, что над авторами стояли с раскаленными утюгами и время от времени напоминали им, что дату релиза переносить ни в коем случае нельзя. Понятное дело, инстинкт самосохранения взял верх, и продукт попал в печать точно по графику, но вот пошло ли это на пользу делу? По моему мнению, публика вполне подождет еще месяц-другой, чтобы в итоге получить действительно “самый ожидаемый комбатсиму года”. Говорят, в Wings Simulation уже корпят над патчем, но поможет ли он? Первое впечатление, к сожалению, уже сложилось, и поломать его будет ой как трудно. **Н**

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
7.0	

Полицейский беспредел

Никита КАРЕЕВ

- Это твоя машина?
- О, нет. В Беверли Хиллз мы
просто садимся в ту, которая ближе.
к/ф "Полицейский из Беверли Хиллз"



★ Жанр **TPS/Fighting/Racing** ★ Издатель **Activision** ★ Разработчик **Luxoflux** ★ Рекомендуется **Pentium 4, 256 Mb RAM, 3D-уск.**
★ Сайт **www.truecrimela.com**

Не зря посетители столичных рынков так не любят впаривающий товар продавцов. Потому что по приходу домой, когда наступает черед разгрузить сумки, доверчивого покупателя, как правило, поджидает горькое разочарование. Те, кого называют маркетологами, действуют на порядок профессиональнее. Обычно их клиент даже не осознает, что ему скормили измазанное в воске прошлогоднее яблоко, и, пребывая в наивном неведении, даже остается доволен покупкой и подумывает о добавке. True Crime: Streets of LA от калифорнийской Luxoflux - продукт подобного рода.

Полицейский из Голливуда

Уже первый взгляд игру не оставляет сомнений - главным в команде разработчиков был Его Величество Маркетинговый Отдел, а вовсе не главдизайнер или продюсеры из Activision, что тоже было бы неплохо. По крайней мере, определенно прослеживается работа специфического склада ума: я почти уверен, что обзор этой игрушки можно было написать уже по диз-доку, так как прогнозируемость суммарного эффекта от слагающих ее элементов приближается к ста процентам.

Посудите сами: мы имеем GTA-клон, щедро одобренный элементами Мах Рауне-клона, приправленный файтингом и поданный с гарниром из стэлс-режима. На красивой тарелочке лежат автографы занятых в озвучке голливудских звезд - Кристофера Уокена, Майкла Мэдсена, Гэри Олдмена, Мишель Родригес... А в подарок - диск с подборкой лучшего американского рэпа и рока. Ня-ням?

Свобода и Независимость

TC:SoLA буквально пронизывает дух эдакой... ненавязчивости. Тут разработчикам удалось переплюнуть даже своих коллег из Rockstar North. В TC:SoLA вам разве что не предложат сразу же сыграть в любой уровень, выбрав перед этим любимую машину,

понравившееся оружие и приемлемый уровень сложности. В остальном же игрок волен делать с игровым процессом все, что заблагорассудится: выполнять миссии, пропускать их, просто ездить по городу или даже переигрывать уже пропущенные миссии с полученными на последующих уровнях навыками, оружием и автомобилями. Налицо потрясающий либерализм, причем в самом своем политическом смысле. Взамен этой призрачной "свободы" авторы решили не озадачивать себя предоставлением игроку возможности играть за разные стороны или, скажем, результатами одного выполненного задания влиять на содержание другого, равно как и использовать какие-либо иные средства передвижения, кроме автомобиля, или даже просто исследовать город. Увы, в отличие от проработанных до мелочей мегаполисов GTA 3 и GTA: VC, здешний Лос-Анджелес "в натуральную величину" - лишь безликое нагромождение серых декораций, единственное предназначение которых можно сполна охарактеризовать термином "съёмочный павильон". Исследовать его не стоит даже ради того, чтобы отыскать все бонусы, дающие в распоряжение игрока кипу новых скинов.

Даже беглый взгляд на местный мультиплеер дает понять, что свобода здесь даже не отдыхала. Арены в виде пустынных улиц Лос-Анджелеса еще и поделены на "виды спорта": либо это гонки, либо бои один на один или дуэли... Но где, где же эта "просто жизнь" человека в большом, полном опаснос-



Незаконные гонки на улицах города переросли во вполне легальную стрельбу

тей городе?

Страсти по Распутину Кузнецову

Я, разумеется, всегда догадывался, что лучшие сценаристы живут именно в Голливуде и окрестностях, однако сюжет TC:SoLA заново открыл мне глаза на жанр самопародии. Создателям, похоже, удалось собрать все мыслимые и немыслимые штампы Голливуда в одной сюжетной канве. Тут удачно соединились самые заношенные мотивы "полицейских боевиков" 80-х, нотки нестареющей политкорректности, восточная мистика в западной трактовке и закосы под "Матрицу".

Во главу повествования поставлено жутко страшное, но интересное расследование, осуществляемое недавним безработным, а ныне наделенным фантастическими полномочиями полицейским-сорвиголовой и по совместительству вашим подопечным Ником Кэнгом. Улицы LA сотрясаются под ударами преступности, направляемой рукой одного из главарей местных китайских триад. Начав ожесточенную

Преступность не имеет расы, национальности и срока годности



Поручик, молчать! Я на стелс-миссии



борьбу с этим явлением, Ник вскоре выходит на след более крупной рыбы — русской мафии. Некто Распутин Кузнецов по прозвищу “Роки”, бывший агент КГБ, объединившись с доверчивыми китайцами, проворачивает какое-то крупное дело. Однако, только начав копать в этом направлении, наш герой сталкивается с шайкой корейских террористов, решивших путем ограбления лос-анджелесского банка поднять на ноги родную страну. И все бы ничего, если бы в процессе этого расследования Ник не наткнулся на новые сведения о смерти своего отца...

Оригинальный сюжет, не находи-те? Все это дело не обходится и без своеобразного налета восточного фольклора. Так знакомство с эпизодом “House of Wu” дает вам редкую возможность поразмыслить над сюжетной канвой и самому решить, что олицетворяет собой увиденное: своеобразный привет от “Большого переполоха в маленьком Китае” или последнее “прости-пожалуйста” от логики сценариста. Судя по последующим эпизодам — последнее...

На этом фоне забавно смотрится попытка авторов сделать нелинейный и разветвленный до степени альтернативности сюжет. Как ни странно, но три концовки, куча альтернативных миссий и вступительных роликов вместо того, чтобы показать всю мощь сюжета, лишь демонстрируют многочисленные промахи его авторов, которые, похоже, решили просто вывалить на игрока все, что им удалось придумать.

Дорожный патруль

Несмотря на то, что сюжет игры — верх демократизма, сам процесс вершения правосудия на улицах LA не столь разнообразен. Основная проблема кроется в однотипности миссий. Все

сюжетные задания, будь то основные или альтернативные миссии, повторяются от одной главы к другой без всяких видимых изменений. Дежурный порядок расстановки нарядов таков: проехать на машине из точки А в точку Б, проделать то же на время, подражаться с бандитом, постреляться с его приспешниками, тихо проникнуть на какую-то территорию, опять подражаться. По мере продвижения по сюжету эти слагаемые меняются местами, одни повторяются чаще, другие реже, но суть одна — однообразие. Игровой интерес спасает лишь тот факт, что в игре, как уже говорилось, смешано несколько поджанров. Вот только ни одна из этих составляющих не доведена до ума. GTA-компонента щеголяет просроченной графикой, почти полным отсутствием физики и скучными заданиями. Стелс-миссии слишком условны, прятаться в них на самом деле нет никакой необходимости, так как враги столь долго очухиваются, что можно просто бежать вперед и раздавать тумачи. Перестрелки подпорчены пробуксовывающим управлением, отсутствием у героя способности перезаряжать трофейное оружие и совершенно недоработанным буллет-таймом, не дающим практически никакой пользы. Файтинг на первый взгляд выглядит вкусно: все-таки на PC сия вещь — экзотика, а тут полный motion capture, спецприемы, броски, добивание, использование холодного оружия и разрушаемое окружение. Увы и ах, драки в TC:SoLA столь же неотесаны, как и все остальное: дурацкое управление просто побуждает вас забить на все разнообразие движений и тупо долбить по двум кнопкам мыши, сочетая удар рукой с пинком ногой. Более того: таким образом легко кладутся абсолютно все враги в игре, включая главного босса, исход драки с которым зависит не от ва-



шего мастерства, как было бы логично предположить, а от репутации. Несколько разнообразят картину лишь всевозможные апгрейды автомашин и оружия, а также навыков стрельбы, вождения и рукопашной борьбы. В плюс к тому подчас затянутые путешествия по “городу ангелов” удачно разнообразяются постоянно генерирующимися “Street Crimes” — случайными правонарушениями, возникающими то тут, то там на улицах города. Среди них: уличные гонки, драки, кражи, угон машин, продажа наркотиков и многое другое.

Большой переполох в маленьком Лос-Анджелесе

Краткое резюме: продукт народного потребления. Со всей сопутствующей шелухой в виде неприкрытой рекламы, приглашенных знаменитостей, сценарием а-ля “социальный заказ самых широких масс”, профессиональной постановкой и неременной раскруткой. Ну и, конечно, “смотрите во всех кинотеатрах мира”, то есть играйте на PC, PS2, GC и Xbox. Причем лучше на трех последних, ибо люди, портировавшие игру на платформу PC, не позаботились не то что бы о нормальном управлении, а даже о том, чтобы внести в опции параметр “яркость изображения”. Вместо этого они добавили никому не нужных скрытых персонажей и приклеили скотчем мертворожденный мультиплеер. Ну, что поделат, эту игру делали маркетологи.

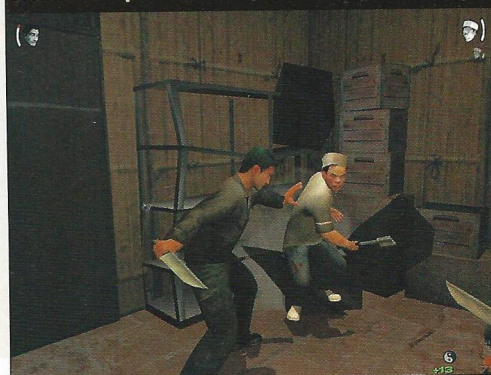
Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
6.6	

Max Payne has you!



Ножи-топоры к бою!



"Страшно, аж жуть!"

Никита КАПЕЕВ

Страдание - физическая или нравственная боль, мучение: состояние горя, страха, тревоги, тоски.

В рамках христианской религиозной традиции страдание выступало божественной карой за грехи.

Краткая философская энциклопедия

Survival Horror - малочисленный жанр, моду в котором диктуют всего несколько игр. Их без труда можно перечесть по пальцам одной руки: *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Alone in the Dark*... Каждая из них заложила в свое время часть нерушимых законов жанра. И, учитывая консерватизм "ужастиков", с этими законами приходится считаться. Пойди другой дорогой, плюнь в лица корифеев, и твой проект почти гарантированно обречен на провал. Что поделать, "хоррор" ближе всего к тому, что во всех нас постоянно и неизменно. К чувству животного страха.



★ Жанр **Survival Horror/TPS/FPS** ★ Издатель **Encore Software** ★ Разработчик **Encore Software** ★ Рекомендуются **Pentium 4, 512 Mb RAM, 3D-уск.**
★ Сайт www.thesuffering.midway.com

"Мой дом - тюрьма. Тюрьма - мой дом..."

Одно из таких правил гласит, что подобные игры крайне жестко привязаны к ограниченному числу мест действий. Как правило, в штатный набор входят: старые кладбища, заброшенные особняки и замки, пустынные улицы оставленных городов, морги, сомнительного назначения лаборатории и психиатрические больницы. *The Suffering* от **Surreal Software** (**Drakan**,

LOTR: The Fellowship of the Ring) не стала в этом плане исключением, но особую роль здесь играет тюрьма. Тут начинается игра и тут, по большому счету, она заканчивается.

В первый раз мы видим главного героя, когда его ведут по коридору в один из тюремных блоков. Бедолага обвиняется в истреблении собственной семьи: жены и двоих детей. Таких преступников не любят даже заключенные, что уж говорить об охранниках.

Впрочем, сам герой, Торк, не помнит подробностей происшедшего. Его сажают в одиночную камеру, но пробыть в ней заключенному предстоит недолго: через пару месяцев его ждет предписанная судом доза смертельной инъекции. Такая участь ожидает большую часть заключенных **Abbott State Penitentiary** - тюрьмы на небольшом острове, куда отказываются переводиться даже самые суровые охранники.

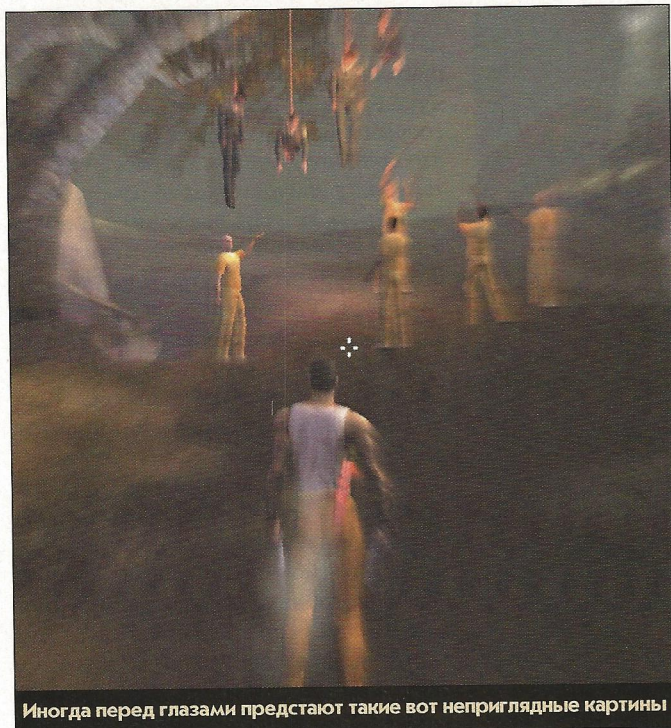
Но события разворачиваются непредсказуемым образом. Не проходит и десяти минут с того момента, как хлопнула тяжелая железная дверь, как стены камер сотрясаются. В накалившей волне хаоса, паники и предсмертных воплей, Торк видит, как слетает с петель стальная решетчатая дверь, и как мечущиеся по коридору тени поглощают одного за другим заключенных и их сторожей. Он выдергивает из еще теплого тела своего товарища по несчастью острую заточку и устремляется в наводненные ужасом коридоры Эбботта. Что ждет его впереди - загадка, но сзади уже разверзлась бездонная пропасть.

На свободу с чистой совестью

Наверное, разработчиков из **Surreal Software** следует назвать ремесленниками, но это ни в коем случае нельзя считать оскорблением. Напротив, создателям игры удалось очень талант-

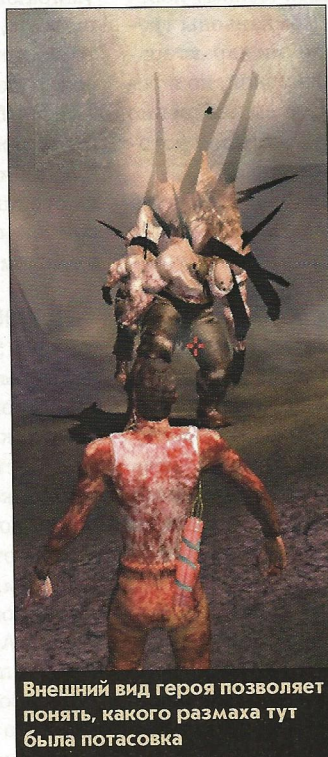
Вид от первого лица. Польза от этого режима весьма сомнительна





Иногда перед глазами предстают такие вот неприглядные картины

ливо и, бесспорно, удачно просуммировать почти все достижения жанра на сегодняшний день. Поэтому неудивительно, что The Suffering напоминает сразу несколько хорошо знакомых игр. Атмосфера происходящего тяготест более всего к не столь древней The Thing с изрядной долей примеси Silent Hill. Сходство с последней придает сюжет, а также наличие в игре мистики и весьма ощутимого акцента на психологическом состоянии героя. С "Нечтом" же The Suffering роднит чередование путешествий в одиночку с прогулками, хоть и в небольшой, но все-таки греющей оледеневшую от ужаса душу компании. Причем, в отличие от все той же The Thing, произведение "сюрреалистиков" в плане напарников крайне либерально. Так, при встрече очередного товарища по несчастью, Торк волен либо присоединиться к



Внешний вид героя позволяет понять, какого размаха тут была потасовка

нему, либо попросту игнорировать или даже убить потенциального спутника. Никаких кар в виде провала миссий тут не последует. The Suffering предоставляет игроку честный выбор, причем как всякий настоящий выбор сделать его подчас ох как нелегко! Конечно, многих из вас потянет на темную сторону Силы: ведь насто-



CRAZY DRIVE AWAY

Когда-то вы думали, что навсегда оставили опасное ремесло **АВТОУГОНЩИКА**. Но жизнь распорядилась иначе...

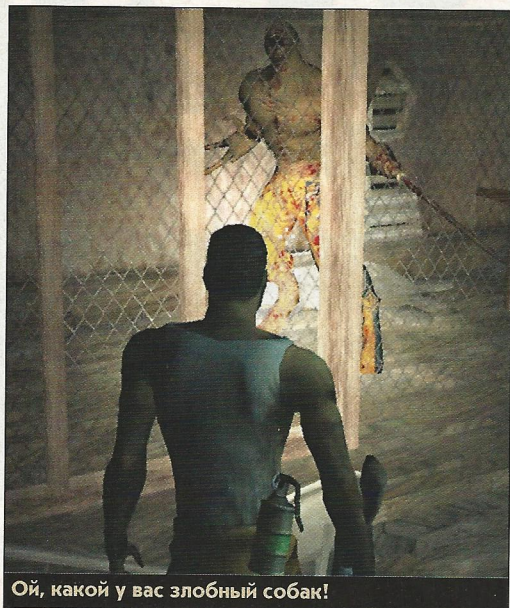
**БАЛОННЫЙ КЛЮЧ,
СКАНЕР ЧАСТОТ
ПИСТОЛЕТ-ПУЛЕМЕТ...**

**ОСОБЕННОСТИ ВЫЖИВАНИЯ ХИЩНИКА
В УСЛОВИЯХ БОЛЬШОГО ГОРОДА**

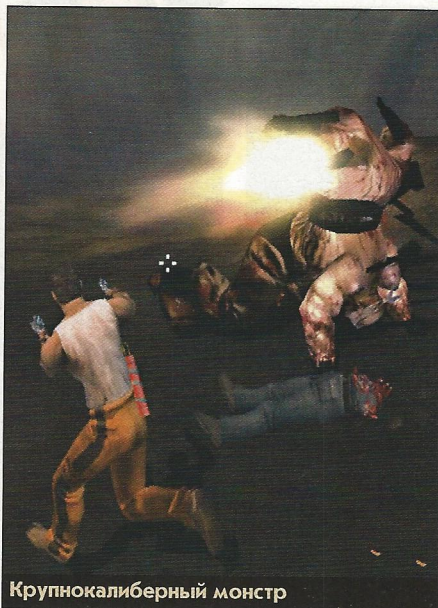


© Superempire Interactive Inc., 2004

По вопросам приобретения обращайтесь:
тел. (095) 787-2610, факс (095) 7872611,
e-mail: sale@nmg.ru
Эксклюзивные права на издание и распространение продукта на территории бывшего СССР принадлежат компании NEW MEDIA GENERATION (www.NMG.ru)



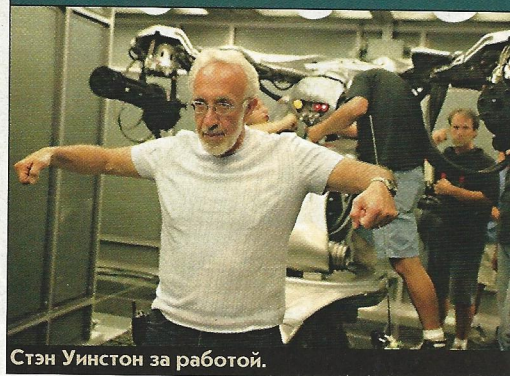
Ой, какой у вас злобный собач!



Крупнокалиберный монстр

"Вот уроды!"

Каждый пресс-релиз и рекламная листовка The Suffering сверкают информацией о том, что монстры для этой игры были созданы той самой Stan Winston Studios. Между тем, я догадываюсь, далеко не все знают, что же это за контора. SWS является одной из ведущих студий Голливуда, занимающихся созданием самых разнообразных персонажей для кинофильмов. В частности, именно руке мастеров из SWS принадлежат такие создания, как небезызвестные Чужие, Хищник, Терминатор, Эдвард Руки-Ножницы, динозавры из "Парка Юрского Периода" и многие-многие другие знаменитые существа. Монстры из The Suffering тоже не подкачали: придуманные одним из концепт-художников знаменитой студии, они являются символическими изображениями различных видов экзекуций и, тем самым, привносят свою долю смысла в сюжет игры. В то же время, эти твари чертовски страшны, а их движения и поведение продуманы до мелочей. Что и говорить, видна работа профессионалов.



Стэн Уинстон за работой.

ящие герои "работают без напарников", к тому же, пройдя игру "за плохого", вы получите специальную, особенно жестокую концовку. Однако на другой чаше весов покоятся вовсе не общечеловеческие ценности, а совсем даже на- сущные интересы любого игрока: напарник показывает путь, помогает уничтожать врагов (эту способность соратников вы особенно оцените на последних уровнях игры), ну и, самое главное: вместе с другим, пусть даже и виртуальным человеком, находиться в

этом кошмарном месте не так жутко. Можете смеяться, но именно последний факт склонил автора этих строк к примерному и гуманистическому поведению. К сожалению, компаньоны грешат плохо проработанными характерами и невыдающейся озвучкой, но в остальном это именно те единственно правильные NPC, присутствие которых в игре оправдано сполна.

С другой стороны, The Suffering предоставляет и все необходимое для путешествий в одиночку. Это внушительный набор видов оружия (револьверы, автомат Томпсона, шотган... а при желании из подручных средств можно собрать даже огнемёт!), удачно стянутый из Silent Hill фонарик, гранаты, динамит и... возможность самому превращаться в монстра. В своей псевдо-демонической форме Торк легко расправляется с десятками врагов, к тому же разработчики даже озаботились тем, чтобы предоставить игроку возможность накапливать опыт и получать новые типы суперударов. Опять же, к чести Surreal надо заметить, что применение этой фишки никогда не навязывается и напрямую влияет на получаемую игроком концовку.

Еще одна приятная особенность игры - это загадки. За всю игру вы не встретите ни одного нелогичного паззла, вроде тех, что периодически попадают в той же серии Silent Hill. Любое препятствие, вставшее на пути Торка, может быть удалено с приложением Ее Величества Логик. Как результат - гораздо меньшее число игроков по прошествии пары часов игры потянутся за зловердным соллошеном.

Живая мертвечина

Слабенький по нынешним меркам графический движок, выдающий изображение на уровне хитов двух- или даже трехлетней давности, как ни странно, нисколько не портит впечат-

ление от созерцаемого на экране. Темная и мрачная картинка, пусть и не щеголяющая реалистичными тенями в духе Silent Hill 3, тем не менее, вполне способна передать каждую необходимую для погружения в атмосферу деталь окружающего Торка пространства. Вот из-за угла выскочила и мгновенно скрылась в тени огромная тварь. Экран при этом слегка помутнел и смазался, удачно передав шоковый характер произошедшего. Подобный эффект наличествует и во множестве видений, то и дело посещающих голову Торка. Вот его убитая жена вместе с ребенком прогуливается по тюремному дворику. Еще мгновение - и на их месте лишь воющая орда жутких тварей, готовых порвать нашего героя на куски. Вот гибнущий в клыках очередного монстра тюремный охранник. Или капающая с потолка кровь. Или следы адского побоища, раскидавшего по всей комнате части тел. Но основной вклад в атмосферу делаает звук. Стоны умирающих заключенных, странные шепоты, скрежет лезвий Слееров где-то за стеной, неведомо откуда взявшиеся голоса давно умерших людей... The Suffering сильна тем, что держит в напряжении, держит крепко, не отпуская ни на секунду. Это не сюжет, и не страшные монстры сами по себе, но комбинация множества составляющих в едином целом.

Играть, бояться!

The Suffering получилась почти что примерным ужасником. Конечно, в сюжетном плане игрушка не дотягивает до таких монстров, как Silent Hill 2, да и местная вселенная не так проработана, как в Resident Evil, однако интерес любителей жанра утолит сполна. Для этого в ней есть все: страшные монстры, классические, леденящие душу, локации, и неподдельная атмосфера. А многочисленные видения и хорошо поставленные скриптовые ролики пробирают аж до костей! В общем, что и сказать, у Surreal получилась замечательная игра, вполне достойная встать на одну полку с лучшими представителями жанра. Удивительно добросовестную работу проделала и Encore Software - команда, занимавшаяся портированием игры на платформу PC. В кои то веки в приставочном порте можно увидеть нормальную систему сохранений и абсолютно адекватное мышинное управление! Единственное, чего этому проекту не хватило, так это размаха. Что бы мы смогли получить в таком случае - я даже боюсь представить.

Н

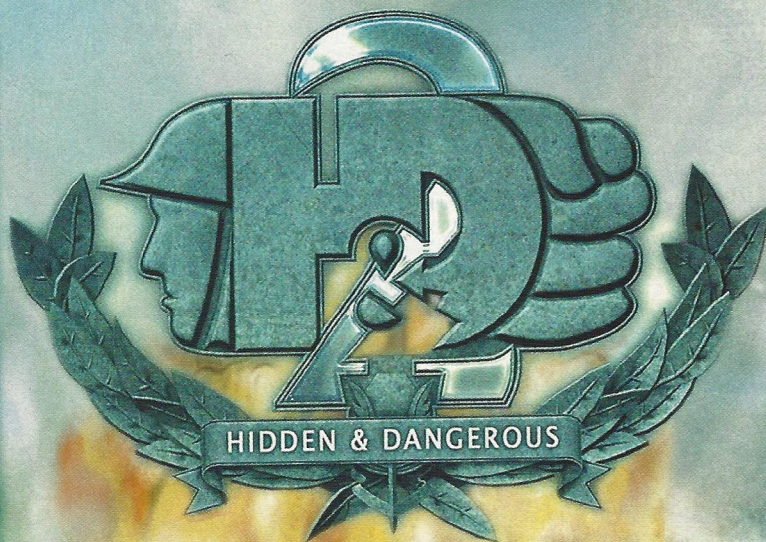
РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★

8.2

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© Illusion Software, 2003. Illusion Software, эмблема Illusion Software и Hidden & Dangerous являются охраняемыми товарными знаками Illusion Software. Gathering, эмблема Gathering, Take Two Interactive Software и эмблема Take Two являются охраняемыми товарными знаками Take Two Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Разработка Illusion Software. Используется средство Bink Video. © RAD Game Tools, Inc., 1997-2003. Game Spy и эмблема Powered by Game Spy являются охраняемыми товарными знаками Game Spy Industries, Inc. Все права защищены.
© Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2004.

Снова в школу

Не трудно догадаться, что в игре законспектирован третий год обучения Гарри и его друзей. Герои учатся новым заклинаниям, помогают сбежавшему из Азкабана Сириусу Блэку, шатаются по замку и окружающим его территориям, сдают экзамены и спасают свое волшебное учебное заведение от настырных духов и прочей нечисти. Другими словами - бегают, прыгают и очень много мажут волшебными палочками.

★ Жанр **Arcade/Adventure** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **Electronic Arts UK**
★ Рекомендуются **Pentium 4 1.6 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт www.harrypotter.ea.com/hppoa

Геймдизайнеры окружили Гарри Поттера и собираются апгрейдить движок Unreal

Три танкиста, три веселых друга

Для каждого из трех главных героев предусмотрено несколько индивидуальных заданий. Однако, принципиальных отличий между игрой за Гарри, Рона или Гермиону нет, и единственный раз, когда персонажу не придется носиться по локациям, постоянно горланя заклинания, станет полет на гиппогрифе. Летать на Конькуре придется тов. Поттеру пять раз, по одному и тому же маршруту, но с нарастающим уровнем сложности.

Условно игру можно разделить на две части. В первой половине Prisoner of Azkaban посещение однотипных уроков и сражения с "Чудовищными книгами чудовищ" или школьным полтергейстом развлекаются короткими роликами, связывающими сюжетную линию игры с одноименным фильмом. К примеру, вот Гарри учится заклинанию против дементоров на уроке, а сейчас он уже спасает от них своего крестного Сириуса. Один раз нам проигрывается кусочек квидичного матча. Полетать на метлах

не дадут (еще бы, хотите квидич - покупайте Harry Potter: Quidditch World Cup от той же EA), но посмотреть интересно.

После того, как Сириус Блэк сядет на гиппогрифа и попрощается с Гарри, развлекательно-познавательная часть игры заканчивается и начинается часть вторая, поисково-собирательная.

А что это вы здесь делаете? Кино-то уже кончилось!

В Prisoner of Azkaban Хогвартс представлен восьмиэтажным замком с темницей, множеством потайных комнат и магазинчиком Фреда и Джорджа, предприимчивых братьев Рона. В процессе игры герои собирают множество предметов - от Всевкусных орешков Берти Ботт, до коллекционных карточек со знаменитыми волшебниками. Прочесав каждый закоулок замка, обмениваясь с меркантильными одноклассниками и отовариваясь в магазинчике, Гарри сможет собрать целую коллекцию и

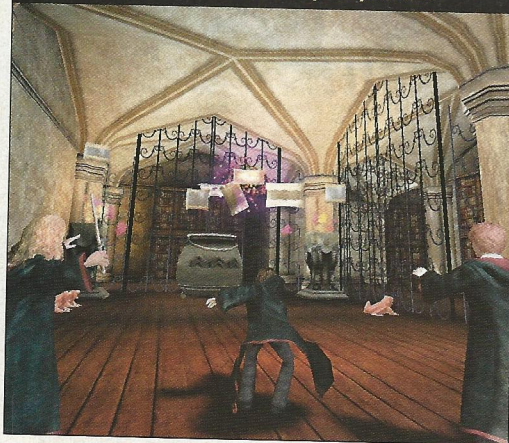
приятно удивиться, увидев, кто изображен на самой редкой восьмидесятой карточке.

Справившись с учебной программой, Гарри, Рон и Гермиона выслушают похвалу Думблдора и МакГонагг. Уничтожат несколько тыкв на огороде перед домиком Огрида и немного ползят на усовершенствованный в очередной раз анриловский движок. Герои займут свои места в неизменном Хогвартс-Экспрессе и с чистой совестью уедут набираться сил перед новым учебным годом. Прочь от этого неправильно-го Хогвартса, где нет соревнований между Гриффиндором, Хуффлупфом, Равенкло и Слизерином, а из анимированных портретов есть только Толстая Тетя, да и та не разговаривает.

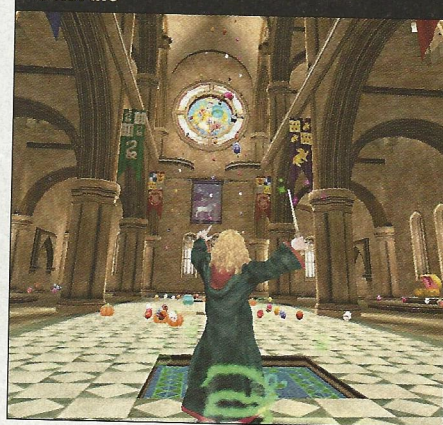
Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
6.8	

Юные волшебники сражаются с "Чудовищными книгами чудовищ". Книжки проигрывают



Призовая комната. Герои попадают в нее каждый раз, справившись с заданием на "Отлично"



В тылу ВРАГА



Десятки моделей техники: танки, бронеташины, пушки, мотоциклы и многое другое

Динамическое освещение и тени делают графику игры живой и насыщенной

Вы сможете захватить и использовать в бою любую технику, в том числе вражескую

Открытый люк означает, что танк пуст: вы можете отремонтировать его, и использовать в сражении

Бойцы заняли оборону в здании - это резко повышает их шансы на успех в бою



Кинематографическое качество взрывов, выстрелов, дыма, огня и прочих спецэффектов

Удобный интерфейс - точный инструмент для управления игрой

В игре может быть разрушено всё: техника, дома, укрепления, элементы ландшафта

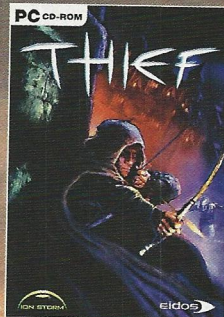
Любой объект, расположенный на уровне, может послужить укрытием для бойцов

В случае отсутствия укрытия его можно организовать самому

Владимир ЧАПЛЫГИН

Воровская жизнь

Ну, не давай из меня слезу, Маня. Про маму твою ничего не скажешь - не знаю, а папашку твоего героического видеть пришло. На фронте он, правда, не воюет, но шифер был знаменитый. Громил сейфы, будто пощипки из коммюта. Жеглов, х/ф. "Место встречи изменить нельзя"



★ Жанр **Stealth Action** ★ Издатель **Eidos Interactive** ★ Разработчик **ION Storm**
★ Рекомендуется **Pentium 4 1,5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)** ★ Сайт www.thiefgame.com

Сияющий во тьме кинжал заточен не хуже дорогостоящей бритвы. К поясу привязана деревянная дубинка "Блек Джек". В закрепленном за спиной колчане лежит десяток-другой стрел. В начале XXI века в арсенале героя Tom Clancy's Splinter Cell Сама Фишера найдутся напичканные самой передовой электроникой приборы плюс смертоносное стрелковое оружие. Но так будет через несколько столетий, а сейчас на дворе царствует средневековье. Главное - украсть как можно больше золота-серебра и при этом остаться незамеченным. Вступать в открытый бой - добровольно согласиться отдать себя в лапы смерти. Скрытность, скрытность и еще раз скрытность. В этой игре почти шесть лет все строится именно на этом поставленном во главу угла принципе. Позасить факел, спрятаться за колонной, слиться с темнотой... Никто не должен увидеть вашего изуродованного лица.

Жизнь состоит из падений и взлетов

История сериала Thief началась в ноябре 1998 года. Именно тогда на свет появилась первая часть, породившая жанр stealth action. Увы, число проданных копий оказалось незаслуженно низким, так как игру угрозило выйти одновременно с могущественным титаном по имени Half-Life. Это опасение плюс ряд других причин погубило студию Looking Glass Technologies. Не помог даже коммерческий успех вышедшей весной 2000 года второй части. Спасать утопающего было слишком поздно - легкие бедолаги оказались забиты водой под завязку. Спустя несколько месяцев руководство Looking Glass Technologies объявило о несостоятельности компании и повесило на двери офиса огромный амбарный замок, который не в силах взломать даже такой маститый вор, как Гаррет.

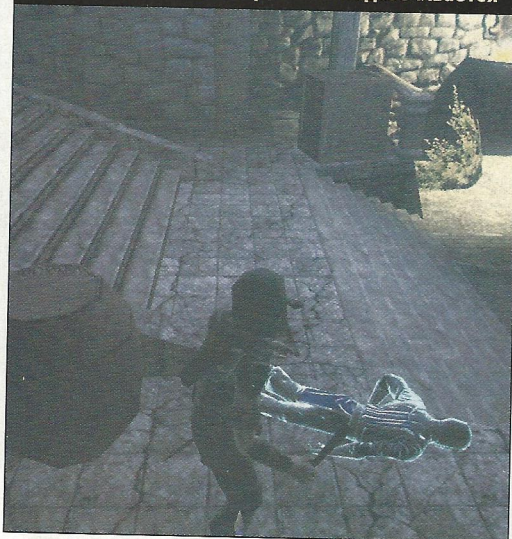
Все? Финита ля комедия? Ан нет. Большая часть разработчиков закрывшейся студии перебралась в ION Storm, где под руководством Уоррена Спектора и Рэнди Смита в конце 2000 года принялись за третью часть приключений средневекового шнифера.

Спустя три с половиной года Гаррет готов отправиться на штурм сокровищниц очередного неприступного замка.

Как тут завяжешь, когда такое творится?!

Однажды тайное общество Хранителей подобрало слонявшегося без дела по улицам бездомного мальчишку. Звали его Гаррет. Новоиспеченные опекуны изо дня в день вдалбливали в ребенка свою религию, а заодно обучали его всевозможным приемам воров-

Тело поверженного охранника подсвечивается



Такую бандуру из драгметалла при всем желании с собой не унесешь и кинжалом на части не разрежешь





Как тебя скрючило-то, бедненький

ского мастерства. Талантливый воспитанник подросток и стал осознавать, что учителя специально пичкают его нездоровыми идеями и пытаются сделать из него послушного раба, готового выполнить любые поручения. К этому времени Гаррет стал первоклассным вором, и ничто ему не мешало в миг избавиться от всей "религиозной ботвы" и отправиться в свободное плавание. Тем более что в городе много богатых замков, где всегда маячит перспектива поживиться золотишком или драгоценными камнями.

Между прочим...

В отличие от предыдущих частей, в Deadly Shadows слегка изменился механизм оглушения противников ударом дубинки. Если раньше вам надо было сначала замахнуться, энное количество времени удерживать "Блек Джека" на весу и лишь после этого шмякнуть жертву по затылку, то теперь вы просто делаете замах и наносите разящий удар.



"На лицо ужасные, добрые внутри"

Однако такой стиль жизни вряд ли кому понравится. Нельзя же рисковать своей шкурой вечно. Поэтому Гаррет решил провернуть еще несколько крупномасштабных "скоков", после чего уйти на заслуженный отдых и заняться каким-нибудь легальным бизнесом. Но, как говорится, человек предполагает, а Бог располагает. Город бурлит от невероятной новости: язычники решили вызвать с того света некое ужасное чудовище, с приходом которого наступит предсказанная в древних пророчествах Темная Эра (по-нашему это называется "вселенский каюк"). Как назло, при загадочных обстоятельствах погибает знакомая нам по предыдущим частям переводчица старинных манускриптов Каддака. Так что ситуация запутывается окончательно.

Спасти город может только тот, кто умудрится пробраться в прекрасно охраняемую городскую сокровищницу. Нетрудно догадаться, что столь от-

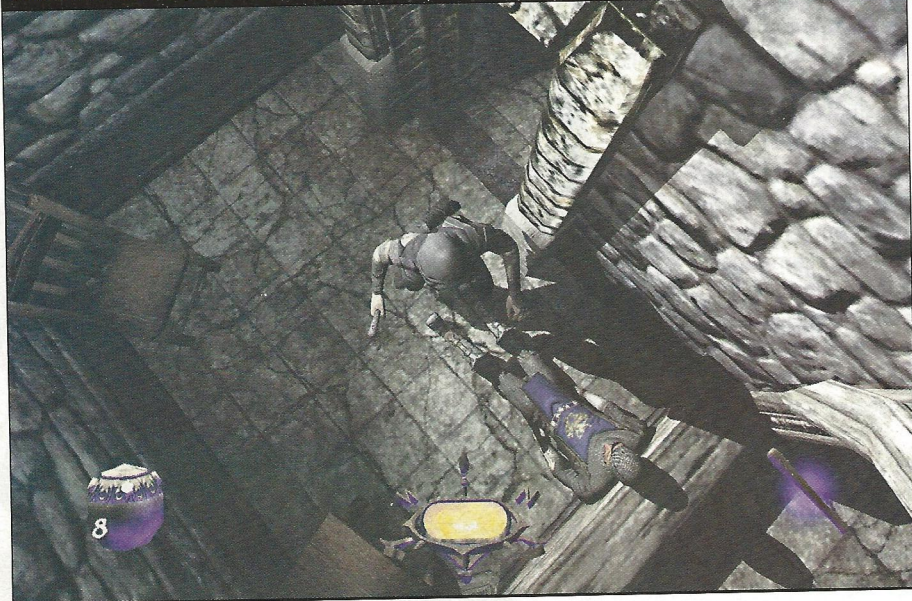
ветственное задание ложится на плечи Гаррета.

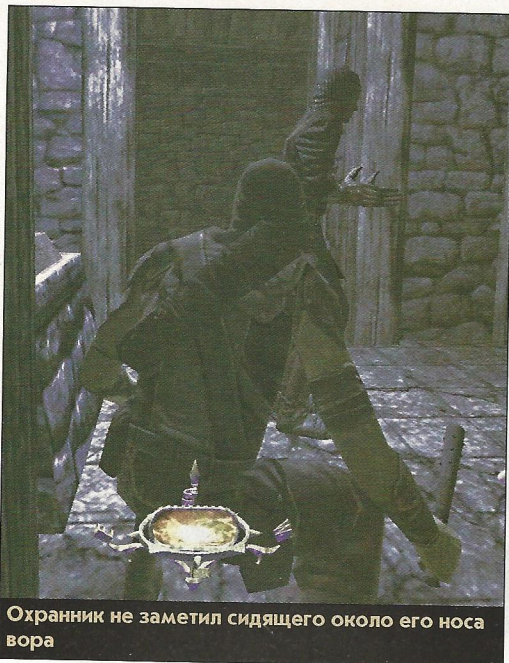
Встреча со старым знакомым

Оказавшись в заглавном меню, фанаты сериала сразу же окунутся в родную стихию. Все то же построение разделов, ничуть не изменившийся стиль оформления менюшек и те же глухие фоновые звуки с отсутствием хотя бы малейшего намека на динамичное музыкальное сопровождение. Впрочем, не обошлось без нововведений. Теперь число заданий не зависит от выбранного вами уровня сложности (кстати, их четыре вида: легкий, нормальный, сложный и эксперт). Зато от него зависит минимальное число собранного вами золота и драгоценных предметов. От простачков требуется обчистить содержимое замков не менее чем на 30 процентов, а для тех, кто замахнулся покорить Deadly Shadows на "Эксперте", лимит составляет 90 процентов золота и три драгоценных предмета. Кстати, в финальный релиз вкралась чудовищная ошибка, устанавливающая нормальный уровень сложности после каждой перезагрузки любого save-файла. Так что в срочном порядке ищите в интернете патч от разработчиков.

Перед отправкой на задание (на дело Гаррет выходит только ночью, а днем отсыпается у себя дома) вы можете внимательно изучить условия выполнения миссии, а также вплотную заняться подбором экипировки. На стибренные деньги в местном магазинчике всегда дозволено купить ту или иную вещь для пополнения воровского инвентаря. На смену мечу пришел более короткий и легкий кинжал. В открытом бою такой штучкой особо не повоюешь, зато она идеально подходит для внезапной атаки со спины. Кстати, "мокруха" разрешена только на первых трех уровнях сложности.

Спи спокойно, служивый





Охранник не заметил сидящего около его носа вора

Вместо газовых и ослепляющих мин появились ничем не отличающиеся от них по принципу действия бомбы. При помощи специальных перчаток теперь разрешено лазить по стенам. В такие моменты главный герой из средневекового воришки превращается в эдакого предка Спайдермена. Из лука можно стрелять шестью видами стрел (water arrow, noisemaker arrow, moss arrow, gas arrow, fire arrow и broadhead arrow), удара дубинкой по загрузке не выдерживает даже закованный в доспехи часовой, а бомбы-вспышки, как и раньше, на мгновение ослепляют охранников.

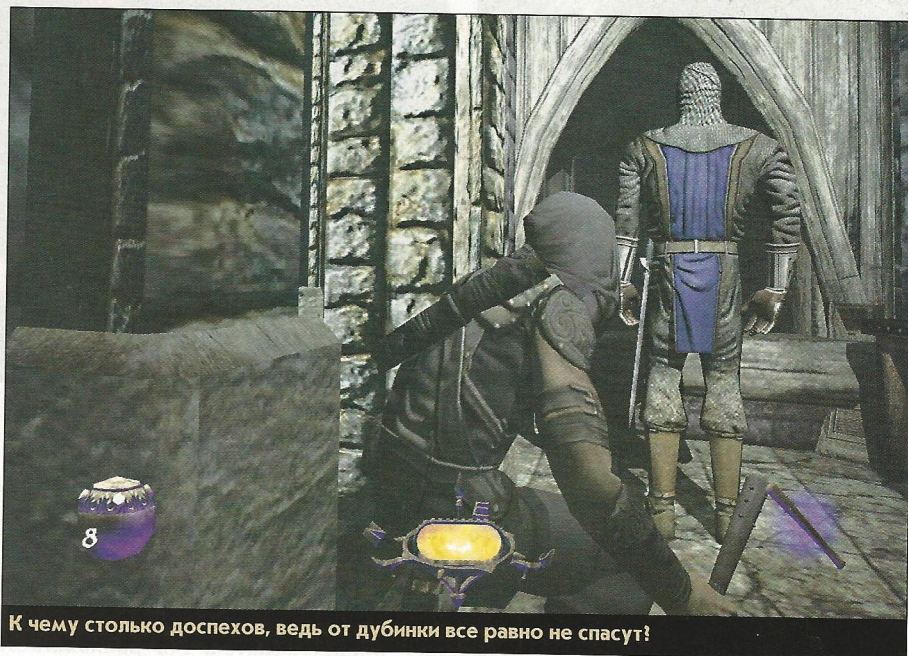
Очередная миссия - это свежий кусочек на карте города. Со временем все пройденные вами локации, словно мозаика, выстраиваются в одну общую картину. Уровни разрослись до таких невероятных размеров, что на прохождение отныне тратится от одного до двух часов, при этом немудрено заблудиться. Отчасти в этом виноваты малоинформативные карты местности, которые представляют собой отнюдь не достоверные схематические наброски и не показывают привязку вашего местонахождения к локации.

Доверяй, но проверяй

Наибольших успехов разработчики достигли по части искусственного интеллекта. Обитатели замков прекрасно ориентируются на местности и в поисках выхода больше не застревают в стенах. Deadly Shadows засияет новыми красками, если вы решитесь пройти игру на уровне эксперта. После этого охранники перестанут напоминать форменных раздолбаев, не будут лениться обращать свое внимание на каждую мелочь и в случае чего поднимать вселенский хай. Подозрение местных церберов вызывает даже опрокинутая вами со стола чарка с выпивкой. Чего уж говорить о переворотных ящиках и открытых дверях.

Между прочим...

У многих поклонников сериала возникал вопрос, почему сначала в названии игры красовалась цифра три, а потом вместо нее появилось двоеточие и словосочетание Deadly Shadows? Оказывается, во всем виноваты приставки. Релиз игры запланирован не только на персональном компьютере, но и на Xbox, владельцы которой отродясь не слышали о двух предыдущих частях. Ради них боссы из издательства Eidos Interactive пожертвовали заветной троечкой в названии.



К чему столько доспехов, ведь от дубинки все равно не спасут!

Впрочем, для геймера имеется существенная побрякушка. Дело в том, что каждый персонаж обладает уникальным голосом и постоянно озвучивает свои предстоящие действия. "Кто там шумит в коридоре?", "Эх, надо проверить за ящиками в углу комнаты", "А нет ли никого за камином?" и так далее.

Panic room

В основе игры лежит модифицированная технология Unreal Warfare. На что способен этот движок, вы могли наблюдать в Deus Ex: Invisible War - другом продукте компании ION Storm. Впрочем, за эти полгода разработчики не сидели на месте и добавили в графическое ядро целый ряд собственных наработок. Так введена поддержка фичи LIPSinc (теперь персонажи не пугают нас своими каменными рожами, а всю хвастают симпатичной мимикой вылепленных из вундерливого числа полигонов лиц), заново прописаны пописельное освещение и реализм распространения звука.

Благодаря впечатляющей системе отбрасывания теней (ради интереса положите рядом с горящей свечой кусок мяса - увиденное превзойдет все ваши ожидания), в Deadly Shadows создается ощущение,

что постоянно находишься в огромной комнате страха. Особый драматизм ситуации придает то, что на высоком уровне сложности все твои движения в любой момент могут услышать бдительные охранники. Звук не накрывает всю локацию единой волной, а зарождается в одной точке и бежит от эпицентра по свободному пространству, поглощаясь и отражаясь от деревянной мебели, каменных стен,

железных дверей и так далее. Последние, в зависимости от толщины и возраста поверхности,





Цельсь, готовьсь, пли!

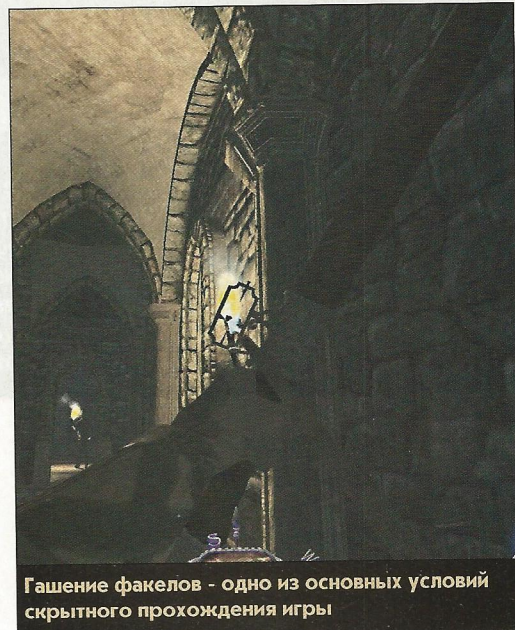
разделены на различные подвиды. Помимо этого, все предметы обладают реалистичной физикой поведения, за которую отдувается популярная технология Havok 2. В отличие от Deus Ex: Invisible War, брошенный вами канделябр или металлическая кружка не отлетают на большое расстояние от стены, а правдоподобно падают вниз. Попавшие под ноги предметы разлетаются в разные стороны, а сбрасываемые с подвесного мостика ящики смачно ударяются о землю, но не раскалываются на части.

Отдельное спасибо следует сказать разработчикам за введение полноценного вида от третьего лица, который значительно расширяет поле зрения. Это позволяет самостоятельно оценивать, насколько сильно скрывает вас темнота, благодаря чему можно не проверять состояние расположенного по центру эк-

рана специального кристалла. Исключение составляет стрельба из лука и возня с замками - эти действия протекают исключительно с видом от первого лица.

Второй блин оказался лучше первого

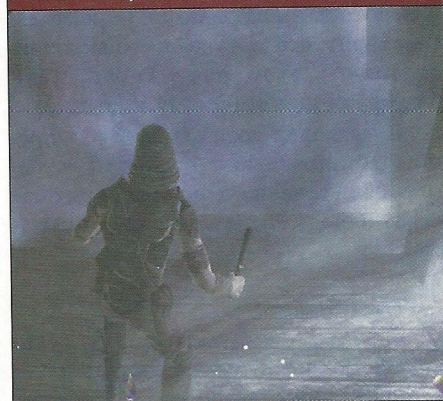
За те полгода, что отделяют друг от друга релизы Deus Ex: Invisible War и Thief: Deadly Shadows, разработчикам удалось уберечь свой воровской продукт от череды недугов, поразивших их киберпанковское детище. Пусть и не блестящая новомодными графическими изысками, зато отполированная до идеального блеска картинка полностью соответствует современным стандартам. Разумеется, не обошлось без существенных огрехов. Местами реалистичная система падения тел ragdoll выдает такие невероятные ля-



Гашение факелов - одно из основных условий скрытного прохождения игры

Между прочим...

Из-за того, что размеры уровней значительно увеличились, игре требуется периодически подгружать ту или иную часть локации. Существуют так называемые переходные зоны. От остальных участков они заметно отличаются стелющимися по земле плотным синеватым туманом.



Темные городские улицы сеют в воровской душе трепет и страх



пы, что аж дух захватывает. Хотя за это время можно было бы полностью избавиться от столь обидного недостатка физического движка Havok 2. Впрочем, небольшие минусы не способны затмить огромное число плюсов. Великолепное звуковое оформление, которое, за вычетом музыки, можно смело назвать идеальным. Динамично развивающийся сюжет, нескучный игровой процесс и варьируемый уровень искусственного интеллекта просто обязаны заинтересовать новое поколение геймеров, до этого не имевших возможности ознакомиться с сериалом Thief. Что касается ветеранов предыдущих частей, то в Deadly Shadows они будут чувствовать себя как рыба в воде. Сундуки с сокровищами ждут вас.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★
8.3	

Владимир ЧАПЛЫГИН

Воровское мастерство

Для матерых виртуальных воров, знакомых с предыдущими частями сериала, игровой процесс *Thief: Deadly Shadows* не станет откровением. По этой части в игре сделан внушительный шаг в сторону упрощения. Игра настолько самобытна, что найти четкую панацею от всех бед практически невозможно. Каждый игровой эпизод уникален по-своему и требует отдельного рассмотрения. Данный материал в большей степени носит ознакомительный характер и предназначен для новичков, которые не знакомы с бывшими сюжетными перипетиями и пока что не научились ювелирно делать свою работу.

Главные персонажи

The Keepers

Хранители - это секретная организация, которая вот уже много лет поддерживает хрупкий баланс между противоборствующими силами Города. Они используют пророчество и магию Глифов, незаметно для всех манипулируя событиями. Гаррет обучался у Хранителей, но никогда не встречался с ними с глазу на глаз.

The Hammers

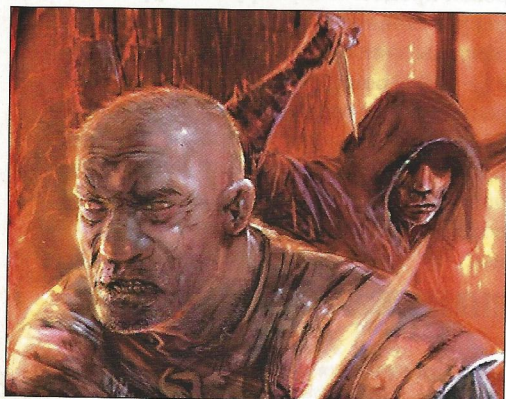
Фанатичное братство священников, которые поклоняются Строителю. Они верят, что именно он создал цивилизацию в этом мире. Город вырос благодаря их мастерству и дисциплине. В пределах досягаемости они яростно устанавливают идеологию строгого общественного порядка, внушая страх народу своими боевыми молотами.

The Pagans

Язычники - примитивный культ людей, поклоняющихся богу природы и хаоса, известному как Обманщик. Шаманы, Животные и Воины, составляющие основу племени, намерены сокрушить всех врагов и вернуть Город к первоначальному первобытному состоянию.

First Keeper Orland

Недавно назначенный лидер Хранителей Орланд, обеспокоен приближением Темной Эры, которая



обещает затмить все проблемы, случавшиеся с Городом до этого. Неохотно, но все-таки позволяет своему прежнему противнику, известному вору Гаррету опять работать в секретной библиотеке вместе с Хранителями.

Armed Guard

Вооруженная охрана состоит из наемников, патрулирующих дорогие особняки, или же стоящих часовыми на улице. Люди в доспехах являются обычными противниками Гаррета. Они большие и сильные, но, к счастью, не обладают изворотливым умом. Для опытного вора такие ребята обычно не представляют большой опасности, так как всегда можно незаметно прокрасться мимо них, либо в крошечной темноте устроить на них засаду.

Peasants

Прислуга, торговцы и другие небогатые жители занимаются своими делами и никого не трогают. Но, если на своем пути они повстречают Гаррета, то непременно, что есть силы, помчатся предупредить ближайшего вооруженного охранника.

Keeper Assassins

Обычные Хранители называют их исполнителями. Они вызываются на помощь только в критических ситуациях, когда кто-то крайне близко подступится к секретным операциям Хранителей. Необычно сильные и проворные, Хранители-убийцы используют телепатию, которая помогает им быстрее отыскать свою жертву.

Оружие и воровское снаряжение

Скрытность и отсутствие кровопролития - первейшие добродетели вора, но без оружия и специальных предметов в этом мире тоже не обойтись.

Blackjack (1)

Дубинка бесшумно вырубает ваших противников. Подкрадитесь к ничему не подозревавшему врагу сзади и ударьте его в тыльную часть головы.

Dagger (2)

Кинжал используется в открытом рукопашном бою. Также вы можете незаметно подкрасться к вашему противнику и тихо его зарезать.

Broadhead Arrow (3)

Стрелы с широким наконечником - ваше стандартное оружие дальнего боя. Вы также можете выстрелить в голову или грудь ничего не подозревающих врагов.

Fire Arrow (4)

Огненная стрела поражает ваших врагов залпом огня. Если вы выстрелите ею по пролитому маслу, то моментально вспыхнет огонь.

Gas Arrow (5)

Газовая стрела выпускает облако удушливого газа, который вырубает вашего противника, когда газ достигнет его лица.

Moss Arrow (6)

Моховая стрела создает на поверхности мягкие участки из мха. Стреляйте по звонким участкам пола, чтобы потом пройти по ним без лишнего шума.

Noisemaker Arrow (7)

Шумовая стрела предназначена для отвлечения врагов. После выстрела они побегут проверять то место, куда попадет ваша стрела.

Water Arrow (8)

Водная стрела тушит огонь. Выстрелите ею по факелам, чтобы загасить их. Таким образом вы создадите зону темноты, через которую можно незаметно прошмыгнуть мимо охраны.

Flash Bomb (F1)

Вспышка на короткое время ослепляет ваших врагов. Бросьте ее на землю, и она поразит всех в близлежащей зоне.

Explosive Mine (F2)

Взрывная мина используется при создании ловушек для охраны. Бросьте ее на землю, и когда она упадет, раздается взрыв.

Health Potion (F3)

Выпейте это лечебное зелье для того, чтобы исцелить ваши раны.

HolyWater Potion (F4)

Фляга святой воды разбивается при ударе, окропляя все вокруг брызгами. Бросайте ее в тех случаях, когда на вашем пути встречается нежить.

Oil Flask (F5)

Фляга масла разбивается при ударе, создавая лужицу масла. Прошедшие по ней противники поскользнутся и упадут.

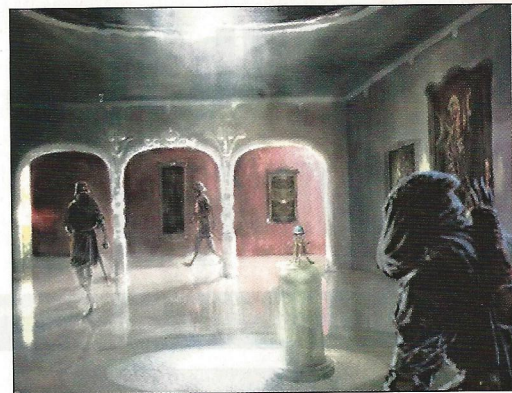
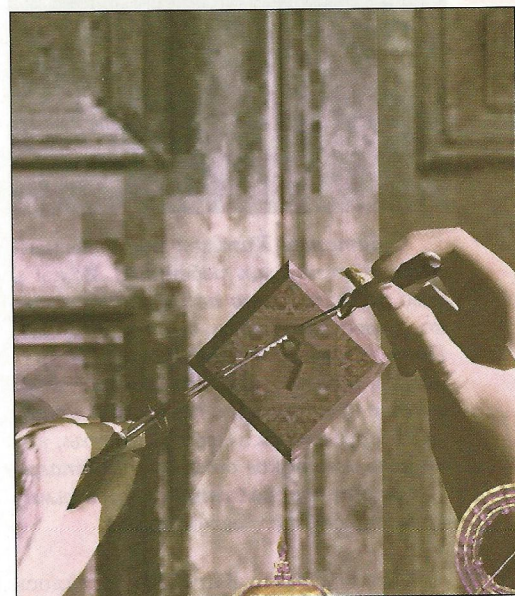
Gas Bomb (F6)

Газовая бомба взрывается большим облаком удушливого газа. Бросьте ее на землю, и она поразит всех противников, находящихся в близлежащей зоне.

Что почем для вора в этом мире

Многие предметы из воровского арсенала можно купить в местных магазинах. Расценки выглядят следующим образом:

Broadhead Arrow	100 g
Fire Arrow	225 g
Gas Arrow	325 g
Moss Arrow	125 g
Noisemaker Arrow	225 g
Water Arrow	100 g
Flash Bomb	100 g
Explosive Mine	275 g
Health Potion	200 g
Oil Flask	175 g
Gas Bomb	375 g
Iron Practice Lock	500 g
Silver Practice Lock	750 g
Gold Practice Lock	1000 g
Climbing Gloves	2000 g

**Искусство взлома замков**

Закрытая дверь – это еще не повод отправляться домой без добычи. Подойдите к ней, и вы очутитесь в режиме использования отмычек. Начните открытие замка, перебирая клавиши, отвечающие за движение вашего персонажа. Каждый замок состоит из нескольких тумблеров, в которых вам необходимо отмычкой нащупать паз. Используйте визуальный индикатор замка, который четко даст вам понять, что вы обнаружили в механизме слабинку. Обладатели геймпадов с отдачей в этот момент почувствуют в руках сильную вибрацию. После того, как вы нащупали паз, подержите его некоторое время в неподвижном состоянии, после чего проверните в положение "Открыто". Выполнив столь незамысловатое движение, приступайте к исследованию следующего тумблера. Обращайте внимание на любое движение, показанное на визуальном индикаторе замка.

Н**Десять базовых воровских советов на все случаи жизни**

1 Если вы хотите стать первоклассным вором, то вас никто не должен заметить. Стража не сможет вас увидеть до тех пор, пока вы скрываетесь в тени. Исключение составляют лишь те моменты, когда охранники подбираются к вам слишком близко. Расположенные по центру внизу экрана измеритель степени скрытности подскажет насколько вы заметны для глаз охраны. Не ленитесь пригнуться, медленно перемещаться и прятаться за предметами. Это повысит вашу скрытность.

2 Многие стражники не стоят на месте, а патрулируют территорию в поисках нежданных гостей. Вы должны научиться постоянно следить за вашими противниками и использовать подходящий момент для того, чтобы незаметно пробраться к заветной цели за их спинами.

3 Звук, который издают ваши каблуки, может привлечь охранников. Поэтому вы должны научиться перемещаться только в абсолютной тишине. Дноносший от вас звук намного громче, когда вы бежите. Он становится еще громче, если вы бежите по твердой поверхности. Например, по металлу. Чтобы не привлекать внимания стражи, по подобной поверхности надо идти очень медленно.

4 Используйте водные стрелы для того, чтобы погасить факелы на стенах. Так вы создадите необходимую вам темноту и сможете пробраться мимо стоящего поблизости охранника.

5 Не все, что можно поднять с пола или стола, окажется для вас ценным или полезным. Подавляющее число предметов можно положить обратно или же вовсе выбросить.

6 В то же время, среди ненужного хлама иногда попадаются ценности. Наблюдательный вор всегда не преминет захватить ту или иную дорогостоящую вещь. Все украденное вы сможете чуть позже сбыть поделщикам за хорошие деньги.

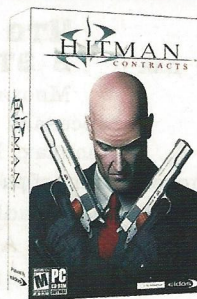
7 Вы должны научиться устраивать засады на своих противников. Одного удара дубинкой вполне достаточно для того, чтобы вывести человека из строя. Удар следует наносить сзади по голове, когда жертва не догадывается о вашем присутствии.

8 Не оставляйте тела на видном месте. Прячьте их в темные углы. В противном случае вас быстро обнаружат.

9 "Торопитесь медленно".

10 Порой даже самые осторожные воры попадают в переделки. Вы всегда можете вступить в открытый бой, но в таких случаях лучше всего драпать. Бросьте вспышку под ноги охраннику и, что есть мочи, бегите от своих преследователей, пока они протирают слезящиеся глаза.

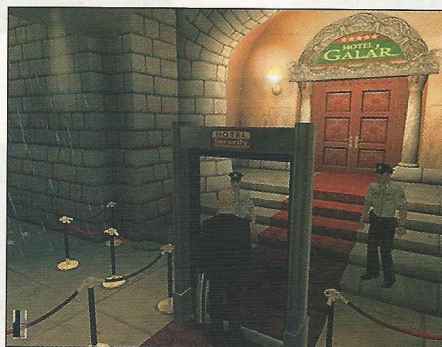
Мальчик, который выжил



Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Эпиграф см. на стр. 193, первые две строчки подписи к картине Павла Колмакова.

★ Жанр TPS/Stealth Action ★ Издатель Eidos Interactive ★ Разработчик IO Interactive ★ Рекомендуется Pentium 4 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)
★ Сайт www.hitmancontracts.com

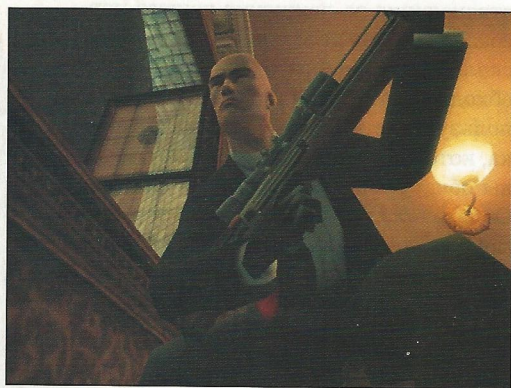


С детства Хитмен рос болезненным, замкнутым ребенком. Мамы у него не было, зато пап было несколько, и все оказывали дурное влияние. Поэтому их пришлось убить. И братьев тоже пришлось убить. Если вы еще не знакомы с печальной историей круглого (и лысого) сироты, которого жестокое общество заставило встать на скользкий путь криминала, то сейчас — самое время.

Потому что Хитмену осталось жить от силы пару часов.

Черп

Нашего С.О.Роксedyмого подстрелили. Он был слишком хорош для этого поганого мира. Убивал богатых и не



Как получить рейтинг "Бесшумный Убийца"?

Официальных данных от IO Interactive по этому вопросу нет, но фанаты методом проб и ошибок составили следующий рецепт:

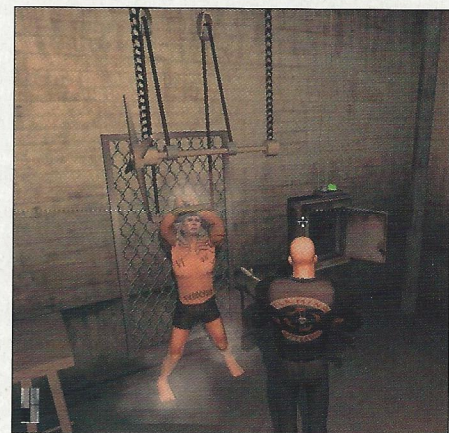
- Не должно быть перестрелок с охраной (вернее охрана не должна стрелять в вас).
- Невинные и обыватели не должны пострадать.
- Суммарное количество убитых врагов и выстрелов не должно превышать трех.
- Охрана может поднять тревогу не более двух раз.



И не ждите, что Хитмен скажет: "Пригнись, если хочешь жить"

трогал бедных. То есть, часто убивал богатых и не трогал бедных, если только они не оказывались не в том месте и не в то время.

Кстати, в Hitman: Contracts этого почти не осталось. Складывается впечатление, что разработчики перестарались в своем желании обелить парня в черном костюме. И не совсем понятно, чем это вызвано, то ли попыткой собрать как можно большую аудиторию, то ли IO Interactive просто симпатизирует собственному герою. Нас и до этого не заставляли убивать многодетных матерей и космонавтов. Но хотя бы изредка попадались относительно нейтральные личности, вроде близнецов-хакеров из второй части. Теперь же нам заказывают сплошь международных террористов. Клиент пошел настолько мерзкий, что любой нормальный человек будет остервенело жать на курок. Какие могут быть сомнения, когда в соседней комнате на

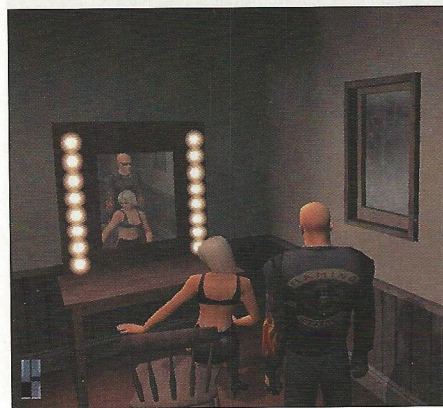
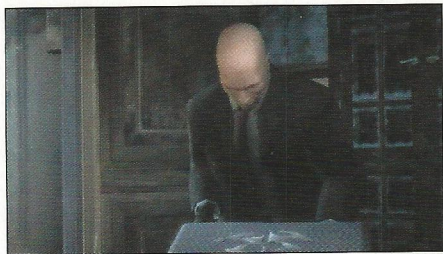


крюке висит труп девочки? И получается из главного героя Хитмен-мститель, Хитмен-Робин-Гуд. А ведь это, товарищи, на самом деле, наемный киллер — статьи 209 УК РФ — "бандитизм" и 105 — "убийство".

Так вот, валяется себе Хитмен на полу в какой-то загаженной квартир-

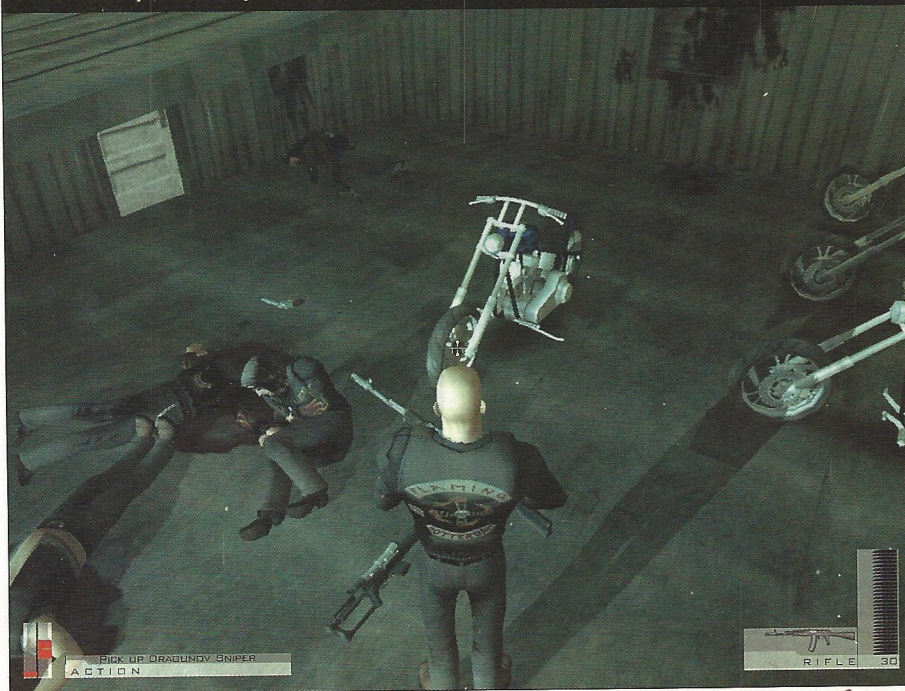
Странная штука — воспоминания, все в прошлое норовят вернуть. Например, на этом уровне мы когда-то уже были





ке, никого не трогает, посвистывает дырочкой в правом боку, и проходит перед голубыми глазами вся его жизнь. Жизнь у него - не то чтобы очень богатая, всего-то из 12 уровней. При этом почти половина - переделаны из миссий, которые встречались в предыдущих двух играх. Правда, капитально переделаны. И пройти их исключительно по памяти не получится. Воспоминание штука ненадежная, кажется, не было в будапештском отеле на этом месте никакого охранника - ан нет, вот он стоит, в баню нас не пус-

Бен так и не узнал, кто угнал его мотоцикл



Между прочим...

За каждый уровень, пройденный с рейтингом "бесшумный убийца", вы получите бонусное оружие. Помните, что не обязательно сразу же стараться идеально пройти уровень - любую миссию можно переиграть.

Уровень

Asylum Aftermath	Двойные CZ2000
The Meat King's Party	Двойные UZI
The Bjarkhov Bomb	Двойные Silverballers с глушителями
Beldingford Manor	Двойные Magnums
Rendezvous in Rotterdam	Двойные Sawm-Offs
Deadly Cargo	M4 carbine с глушителем
Traditions of the Trade	Двойные SG220
Slaying a Dragon	mp5 с глушителем
The Wang Fou Incident	AK74 с глушителем
The Seafood Massacre	Двойные GK17
The Lee Hong Assassination	Двойные UZI с глушителями
Hunter and Hunted	PGM sniper с глушителем

Оружие

кает. Зато в цветочном магазинчике, в коробке с розами, лежит шотган, с которым можно беспрепятственно разгуливать по всему отелю (особенно если вы перед этим посетили каморку охраны и отключили все металлоискатели). Помимо дробовика, позаимствованного у Шварценеггера, разработчики припрятали еще несколько нежных киношных easter eggs, например, в одной из миссий есть замечательный блестящий крюк, вроде того, каким размахивал маньяк в "Я знаю, что вы сделали прошлым летом".

Геном убийцы

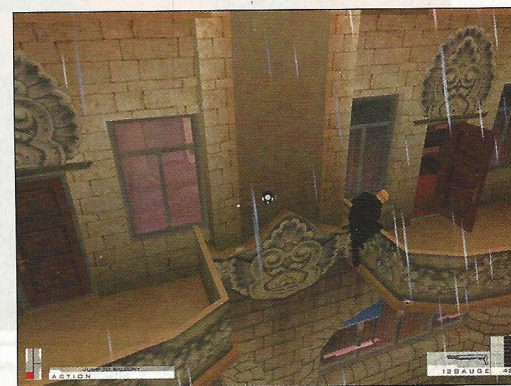
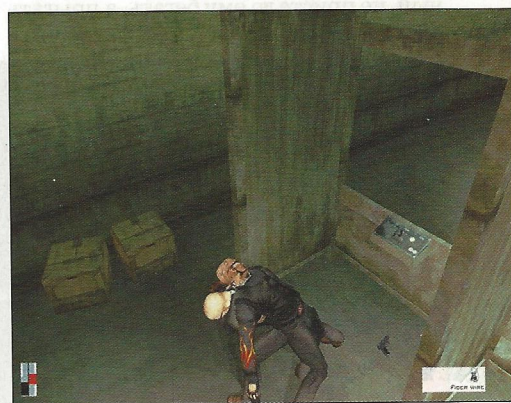
Если вы до того были знакомы с серией, то третья часть не вызовет у вас ровным счетом никаких сложностей. Реформы минимальны и даже такое, казалось бы, существенное нововведение, как возможность играть с видом от первого лица, на самом деле никак не отразилось на геймплее. Все так же получаем фотографию клиента и задание, разбитое на несколько подпунктов, прибываем на место работы с неким арсеналом оружия, и тут же мо-

жем разжиться каким-нибудь новеньким стволом. Чаще всего, пройти уровень можно несколькими способами, а смена одежды позволяет запутать поднимающуюся по тревоге охрану.

От второй части осталась система бонусного оружия, которое выдают за прохождение миссии с рейтингом "Бесшумный Убийца" (Silent Assassin). Да еще более расцвели красивые развесистые клюквы. Восток здесь - очень восточен, в нем все пьют чай, а если миссия связана с русскими, то обязательно идет снег и стоит подводная лодка. Впрочем, эти клюквы не слишком обидные. Даже самого ярого борца за национальную идею вряд ли сможет расстроить террорист Борис Иванович Деружка, который скрывается вместе с ядерной боеголовкой на борту корабля "Катерина Ивановна".

Игрушка-трансформер

Hitman всегда был вещью в себе, а то и тремя вещами в себе. На нормаль-



Несколько советов, которые помогут выжить наемному убийце в этом жестоком мире

Больше ходите пешком

NPC и, главное, охранники обращают больше внимания на С.О. Рокседьмого, если он бежит. Идите спокойно и уверенно - и охранники вернуться сегодня домой живыми.

Опыт Гаррета

Не выходите на яркий свет, держитесь в тени, и на вас будут обращать еще меньше внимания.

Начинающим

Если вы играете с уровнем сложности normal, то любую миссию можно легко пройти, просто заглядывая в карту. На ней нанесены все важные персонажи и предметы.

Нелюдимый

Даже если вы переоделись в подходящую случаю униформу, держитесь от людей подальше. Охранники, байкеры и прочие китайцы секунд десять будут пристально на вас пялиться, а потом поднимут тревогу или откроют огонь.

Аппаратная совместимость

В чемоданчик можно спрятать любую снайперскую винтовку, а не только W2000.

ном уровне сложности это просто шутер с видом от третьего лица, не очень хороший шутер, нужно сказать. Сейчас на рынке полно TPS с управлением специально заточенным для того, чтобы герой мог быстро бегать и много стрелять. А Хитмен - мужчина серьезный, не пристало ему бегать, а прыгать он и вовсе никогда не умел, разве что с



балкона на балкон в тех местах, где разработчики разрешили. Играть на "нормале" нормальному человеку надоеет минут через двадцать. Потому что расстрел (легко!) полицейского участка - это сюжет из к/ф "Терминатор", а не из игры про тяжелые будни наемного убийцы. Будете вяло смотреть, как тела охранников падают с лестницы, и перебирать в арсенале, из чего бы еще пострелять.

Поставьте сложность повыше, и это уже stealth-shooter. Убей, сними одежду, спрячь тело. Убедись, что тело не очухается и не начнет бегать по уровню. Аккуратно пройди по карте, отследил маршруты персонажей, наметь ключевые точки и пути отступления.

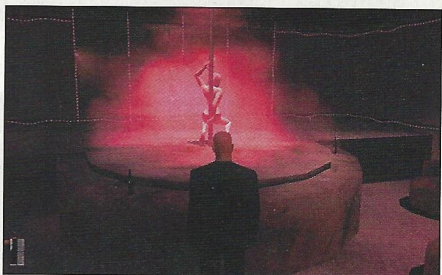
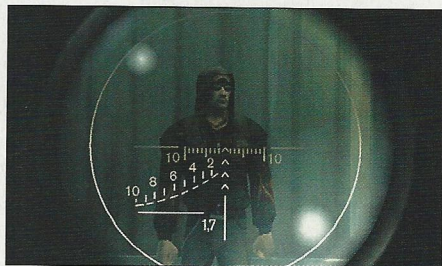
На сложности expert - игра превращается в тактическую головоломку. Будь верен заветам Леона, не трать

понапрасну патроны и тебе воздастся. Клиент не почувствует ничего¹, а его охранники потом не смогут нигде найти себе работу. Режим "эксперт", разумеется, наиболее интересный, из-за него игру и делали.

Контрольный

Если в IO Interactive хотели создать новую главу в серии, то у них это не совсем получилось. Hitman: Contracts можно считать чем угодно: переизданием, римейком, ретроспективой, но только не продолжением истории про страшного лысого дядьку. Слишком мало свежатины, слишком много попыток вызвать воспоминания у фанатов серии. Ну, а в остальном, - все равно ведь хорошо. Кто-то снова заплатил Агентству? Голос Диана в наушниках. И на мясо ублютков.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
7.7	



1. Если и почувствует, то не успеет закричать²
2. А если и закричит, то его никто не услышит



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
 Lords Of EverQuest является охраняемым товарным знаком Sony Computer Entertainment America Inc. Издается
 по лицензии Ubi Soft Entertainment. © Sony Computer Entertainment America Inc., 2003. SOE и эмблема SOE
 являются охраняемыми товарными знаками Sony Online Entertainment Inc. Все права защищены.
 Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
 © Перевод на русский язык ООО «Лоррус», 2004.

ПРОДЕЛКИ В ПЕСОЧНИЦЕ

Продолжение знакомства с редактором CryEngine Sandbox

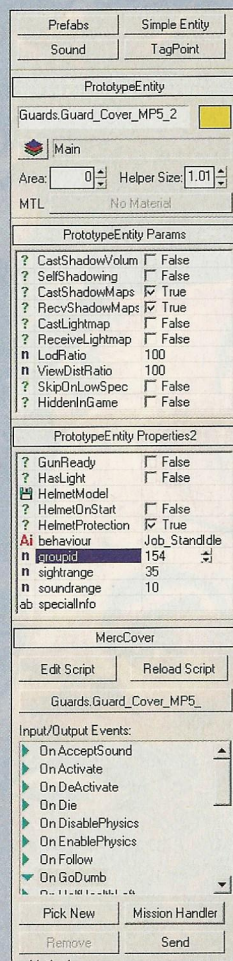
А теперь... дискотека!

Несмотря на все наши усилия (см. майский "Навигатор", страницы с 90 по 96), лагерь вовсе не выглядит обжитым. Попробуем воткнуть туда пар тройку персонажей, которые внесут некоторый оживляж в нашу скучную жизнь. Размещать персонажей вы можете двумя способами: первый - это перенести на карту уже готовый объект с заданными параметрами, а второй - разместить "недоделку" и настроить все параметры вручную. Сегодня разберем самый простой, а второй предлагаю оставить для внеклассного чтения и экспериментов. Итак, приступим.

Кроме правой панели инструментов, с помощью которой и ведется большая часть работы, в редакторе есть так называемая база данных объектов. Вызывается она из меню Window ⇄ Show Data Base View. Обычно это окно прикреплено к нижней части, но лучше всего будет "отцепить" его, перетаскив в любую часть экрана. База данных не будет открыта все время, а поскольку ее окно довольно большое, то мы

потеряем часть рабочего пространства редактора. И еще попробуйте увеличить размеры окна настолько, насколько это возможно, чтобы видеть все поля и кнопки в нем. В окне базы данных пять вкладок, и каждая отвечает за свой тип объекта. Удобно то, что в редактор можно загрузить любой набор объектов, в том числе и из других уровней, либо создать и сохранить свой собственный набор. В данный момент нас интересует закладка Entity Library. Нажимаем кнопку Load Library и загружаем из внешнего файла Mercenary Library. В этом наборе собраны все вражеские солдаты, парочку из которых мы и расположим в лагере.

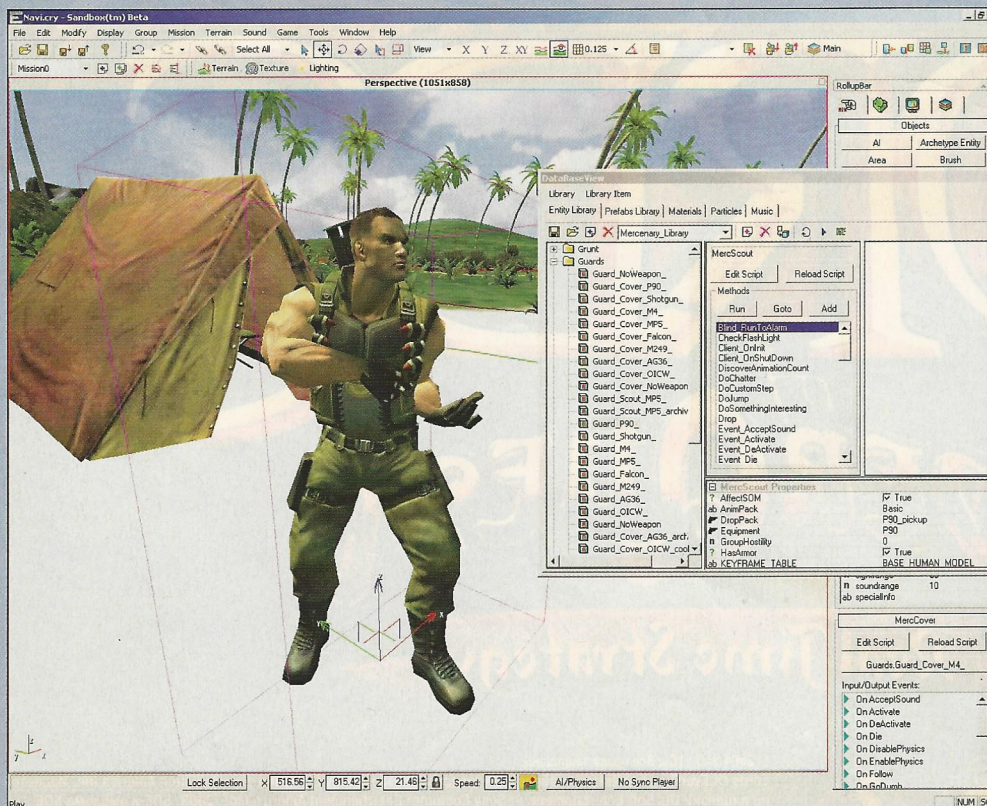
После загрузки библиотеки открываем папку Guards и выбираем, скажем, Guard_P90. Кликнув на нем, увидите на правой панели множество различных "тонких" настроек нашего солдата. В верхней части набор



скриптов на все случаи жизни, который пока пуст. В нижней части правой панели - различные настройки самого объекта и его характеристик. На данный момент оставим все, как есть, вернемся к этому позже. Сейчас же просто перетащите солдата в окно редактора, предварительно нажав кнопку Follow Terrain на верхней панели. Он встанет точно на поверхность земли. Двигать его тоже лучше с использованием этой опции, только следите, чтобы при наведении курсора не подсветилась одна из осей объекта, иначе включится режим перемещения по осям. Таким же образом мы создаем второго бойца и ставим его рядом. Сразу же после того, как фигура появилась на карте, справа прописываются параметры этого объекта.

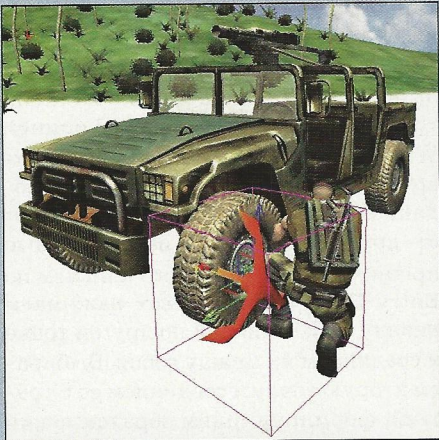
Верхнее окошко относится к визуальным параметрам, а все, что идет ниже, - к свойствам самого объекта, которые мы уже видели в окне базы данных. Так как наш солдат полностью изготовлен заранее, нам ничего здесь трогать не нужно. И не обращайте внимания на то, что в руках нет оружия, в нужный момент оно появится, что вы, собственно, и можете проверить, встав рядом с ним и нажав Ctrl+G для перехода в режим тестирования игры. Выход из этого режима осуществляется нажатием Escape.

Обратите внимание на пять концентрических окружностей разного цвета вокруг фигуры солдата. Как ни странно, я не нашел упоминания о них в официальном руководстве, но склонен считать, что это различные зоны видимости и слышимости, причем настроек их радиусов не было обнаружено в свойствах объекта. Единственное, что более или менее подходит под эту категорию, - это параметры Sightrange и Soundrange, представляющие собой дальность видимости и слышимости для каждого живого объекта. Может быть, мы еще наткнемся на объяснение, но пока оставим все как есть.



Марионеточный режим в действии

А сейчас немного оживим наших бойцов, а то они так и будут стоять столбами на одном месте. Заставим одного из них, к примеру, чинить джип.



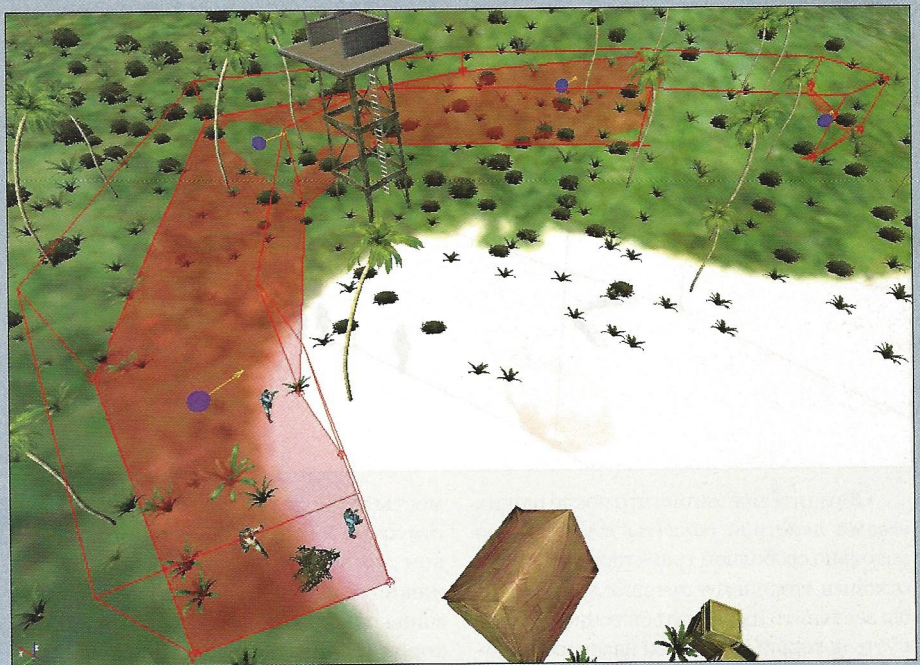
На закладке Objects, что на правой панели инструментов, нажимаем AI ⇨ AIAnchor. Большинство необходимых простых действий в игре уже заскриптовано, так что нам останется только заставить эти скрипты работать, что обычно и делается привязкой к так называемым якорям (Anchors). Размещаем якорь возле колеса джипа, повернув стрелкой к самому колесу. У него всего один параметр - Action. Жмем кнопку в этом поле и из выпавшего окошка выбираем AIANCHOR FENCE. Все! Осталось подвинуть одного из солдат поближе к джипу, нажать AI/Physics под окном редактирования и любоваться качеством ремонтных работ. Таким же образом можно заставить любого солдата выполнять определенные действия, так что попробуйте сами поиграть со свойствами якоря. Хочется обратить внимание еще и на то, что у каждого якоря есть зона действия, которая выставляется в опции Area сразу над окном параметров объекта. Попадающий в эту зону объект автоматически начинает следовать заданной программе.

Второго бойца мы пустим охранять лагерь со стороны острова.

Для начала назовем нашего солдата Patrol, это делается на закладке Objects сразу под кнопками создания объектов. Теперь там же жмем кнопку TagPoint и выбираем объект TagPoint. Выставляем три таких тэга на каком-то расстоянии друг от друга. Они будут служить опорными точками для маршрута нашего охранника. Теперь для того, чтобы местный интеллект распознал эти точки, необходимо их определенным образом поименовать. Правила таковы: присваивайте тэгу то же название, что и у солдата, который будет по этому пути патрулировать, но в конце обязательно должно быть _Px, где x - это номер, начиная с нуля. Назовем наши точки Patrol_P0, Patrol_P1 и Patrol_P2. Теперь заходим в свойства солдата, кликаем в поле Behavior и выбираем там действие Job_PatrolLinear. Теперь он будет перемещаться от первой точки к последней, а затем обратно по тому же пути. Регистр букв при именовании объектов имеет значение.

Чаще всего солдаты в игре ходят группами, поэтому и нам можно добавить к бойцу еще пару патрульных.

Для группирования объектов у каждого из них есть свойство под названием Groupid. Назначив нашим солдатам один и тот же идентификатор группы, мы тем самым заставим их действовать как группу, а не как отдельных персонажей. Чтобы заставить патрулировать нескольких солдат в составе одной группы, делаем следующее; во-первых, присваиваем всем солдатам этой группы один и тот же Groupid, в нашем случае пусть это будет 1. Во-вторых, называем всех бойцов одинаково - Patrol. После чего лидеру группы нужно выбрать действие Job_FormPatrolCircle, а остальным - Job_Observe. Только не забудьте расставить их не очень плотно, иначе возле каждого тэга они, толкая друг друга, будут стремиться занять одну и ту же точку. Чтобы просмотреть действия бойцов, опять нажмите AI/Physics, но перед этим выполните команду Generate AI Triangulation из меню Game. Если по каким-то причинам солдаты все еще не хотят двигаться так, как им предложено, перезагрузите скрипты через вызов меню Tools ⇨ Reload Scripts.



Как вы уже заметили, солдаты не всегда ходят точно по назначенному пути, они периодически отклоняются от заданной линии. Чтобы солдат при этом совершенно случайно не свалился в какую-нибудь пропасть или не застрял между камней, мы должны задать ему так называемую запретную зону (Forbidden Area). Назначение у запретной зоны двоякое. Она может запрещать персонажам, как входить в нее, так и покидать ее пределы, в зависимости от изначального расположения солдат - внутри или снаружи

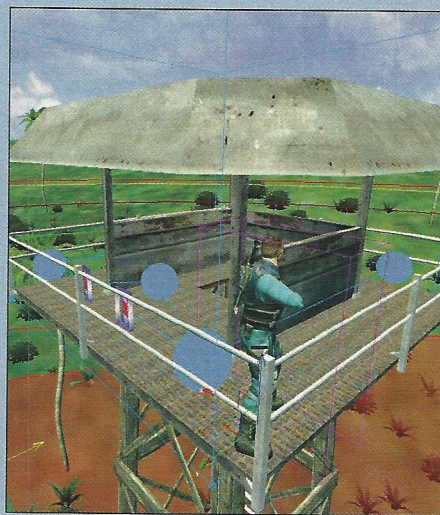




такой зоны. Чтобы создать запретную зону, открывайте список AI и выберите Forbidden Area. Метод ее построения очень прост. Жмем кнопку AI и выбираем Forbidden Area, после чего начинаем кликами составлять точки, ограничивающие запретную зону. Чтобы поставить последнюю точку, нужен двойной клик. И не забудьте поставить у этой зоны такой же Groupid, как и у патруля.

Можно еще поставить галочку в свойстве Closed, чтобы напрочь закрыть ее, так что теперь ни одна сво... простите, никто из этой группы не пересечет запретной линии. Если вам вдруг понадобилось изменить форму зоны, достаточно нажать кнопку Edit Shape и двигать отдельные точки туда, куда вам благорассудится, не забыв после окончания редактирования отжать эту кнопку.

дет работать. Давайте назовем его Patrol_PATH. Соответственно, все члены патруля должны носить имя Patrol1. Осталось только назначить каждому бойцу действие Job_PatrolPath. Теперь вся группа будет идти строго по заданной линии, не отклоняясь от нее ни на шаг.

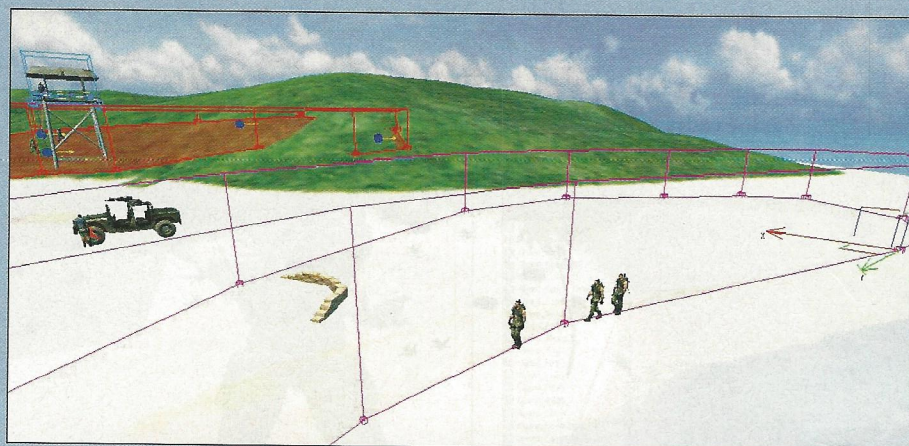
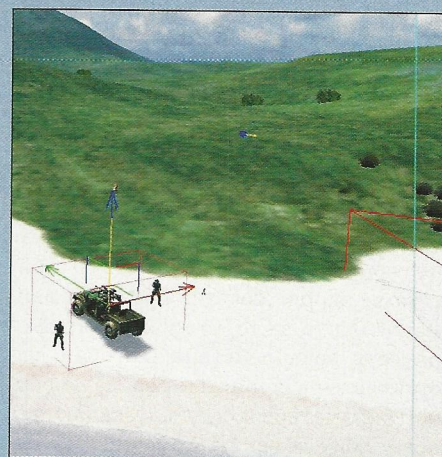


В игре частенько попадаются такие районы, в которых перемещение NPC затруднено. Это в основном здания,

первой точки ставим Entry Point, то есть точка входа, а вторая будет Exit Point (точка выхода). По-другому сделать нельзя, потому что иначе наш бравый солдатик сможет, допустим, войти, но не найдет дороги обратно. В данном случае все равно, где эти точки будут находиться, потому что мы не собираемся спускать часового с вышки. Создаем еще несколько таких точек, но на этот раз с опцией Waypoint. Дело сделано, теперь нужно слинковать вместе все точки, находящиеся в пределах видимости друг от друга, то есть не загороженные препятствиями. Для этого кликаем по Entry Point и в свойствах нажимаем кнопку Pick. Кликаем по другой точке и соединяем их между собой. Выбираем вторую точку и соединяем ее с третьей, формируя таким образом некий клубок ломаных линий, последней точкой которой будет Exit Point.

КАРАВАНЩИКИ, В ПУТЬ!

Но не все же нашим бедным солдатам накручивать круги пешком, пора посадить парочку на джип и отправить патрулировать остров. Вообще, организация взаимодействия людей и транспортных средств - дело весьма простое и не требует много усилий.



Обратите внимание, что после наших с вами действий солдаты двинутся по довольно свободной траектории, изредка отходя в стороны от путевой линии. Чтобы заставить их двигаться точно по тому пути, который мы с вами наметим, необходимо поступить немного по-другому. Давайте добавим еще один патруль, который будет ходить вдоль берега. Поставим возле причала пару солдат и займемся ими. Идем в закладку Objects и нажимаем кнопку AI, после чего выбираем из списка объект AIPath. А теперь просто начинаем кликами мышью на поверхности земли строить многоугольник любой формы, то есть просто указывать точки следования на пути патруля. Завершается прокладка пути двойным щелчком мыши в последней точке. Так же, как и тэги, путь должен именоваться определенным образом, в данном случае это будет имя маршрута с добавленным PATH в конце, причем обязательно заглавными буквами, иначе скрипт не бу-

мосты и так далее - в общем, зоны с достаточно ограниченными пространством для маневра. Для облегчения движения внутри таких районов придуманы зоны навигационных модификаторов (Navigation Modifier Area). Наша задача сейчас - обеспечить AI нормальные условия работы в таких районах. На первый взгляд, последовательность таких действий выглядит довольно запутано, но, немного потренировавшись, вы сможете делать это, что называется, на раз. Потренируемся на смотровой вышке, она как раз подходит для наших действий.

Итак, сначала на площадке вышки мы формируем зону с помощью объекта AINavigationModifier, выбранного все в том же разделе AI. Строим эту область так же, как мы уже делали раньше, и закрываем ее. Теперь достаем из библиотеки объект AIPoint и размещаем точки входа и выхода из этой зоны. В свойствах

Поставьте еще один джип неподалеку от причала и пару моделей Grunt рядом с ним. Соберите их всех в одну группу под номером 3. Прежде чем заставить солдат запрыгнуть в джип, нужно определить, по какому пути он будет следовать. Пути для транспортных средств создаются практически так же, как и для пеших солдат. Жмите кнопку TagPoint на правой панели и выбирайте из списка объект TagPoint. Установите его неподалеку и назовите jeep0. После этого скопируйте его несколько раз, предварительно не забыв нажать кнопку Follow Terrain на верхней панели. Таким образом, у вас получится некая ломаная линия, по которой и будет следовать наш джип. Обратите внимание, что все тэгпойнты должны нумероваться по возрастаю-

щей, начиная с нуля: jeep0, jeep1 и так далее. Далее выделяем джип и лезем в его свойства (Entity Properties). Кстати, можно видеть, что все необходимые инструменты не поместились на панели, поэтому можно прокрутить вниз саму панель, поставив курсор в место, где нет никаких надписей; курсор примет форму руки, и вы сможете перетащить панель немного вверх. Но вернемся к нашим джипам. В свойствах ищем опцию под названием Pathname и прописываем туда jeep, то есть название наших тэгпойнтов, только без цифр. В опции Pathstart (начальная точка пути) пишем 0, а в Pathsteps - соответственно количество тэгпойнтов. Вот и все, предварительная подготовка закончена, теперь будем заталкивать солдат в машину.

один нюанс, который нужно учесть. Дело в том, что по умолчанию у джипа выставлено расстояние обзора (Sightrange) гораздо больше, чем у солдат, и поэтому может случиться так, что на джипе они вас обнаружат, но потеряют из виду, когда выскочат из него. Поэтому убедитесь, что эти значения одинаковы.

роны моря. Разместите у причала катер, добавьте в карту еще пару бойцов и заставьте катер патрулировать побережье, это делается в точности так же, как и в случае с джипом. Только учтите один момент: радиус разворота у катера намного меньше, чем у джипа, поэтому тэгпойнты для катера можно ставить на небольшом расстоя-

Entity Properties

n SpeciesHostility	2
n StartDelay	2
? Trackable	<input checked="" type="checkbox"/> True
? Usable	<input checked="" type="checkbox"/> True
? UsePathfind	<input checked="" type="checkbox"/> True
n aggression	1
n attackrange	70
Ai character	FwDVehicle
n cohesion	5
n commrange	100
n damage_players	1
n eye_height	2.1
n forward_speed	1
n hit_upward_vel	6
n horizontal_fov	-1
n max_health	100
ab pathname	jeep
n pathstart	0
n pathstartAlter	-1
n pathsteps	4
ab pointBackOff	Base
ab pointReinforce	Drop
n responsiveness	7
n species	1
AiCarDef	
? Ai_use	<input checked="" type="checkbox"/> True
n damping_vehicle	0.03
n dyn_friction_ratio	1.3
n handbraking_val	9

Entity Properties

? RecvShadowMaps	<input checked="" type="checkbox"/> True
? CastLightmap	<input type="checkbox"/> False
? ReceiveLightmap	<input type="checkbox"/> False
n LodRatio	100
n ViewDistRatio	100
? SkipOnLowSpec	<input type="checkbox"/> False
? HiddenInGame	<input type="checkbox"/> False

Entity Properties

Ai AIAction	
n ActivateWithUseBt	<input type="checkbox"/> False
n DimX	AIDriverIn
n DimY	AIDriverOut
n DimZ	AIEntered
? Enabled	Abandoned
n EnterDel	Activate
n ExitDelay	DisableFwDVehicle
? InVehicle	DriverIn
? KillOnTrig	EnableFwDVehicle
? OnlyAI	EveryoneOut
? OnlyMyP	GoChase
? OnlyPlay	GoPath
ab PlaySeq	GoPatrol
ab ScriptCoi	Grenade
ab TextInstr	KillTrig
? TriggerO	LoadPeople
	MakePlayerGunner
	OnDeath
	PathEnd
	PausePath
	PlayerEntered
	Reinforcement
	Unhide
	WakeUp
	jeep [aurant]
	On Leave

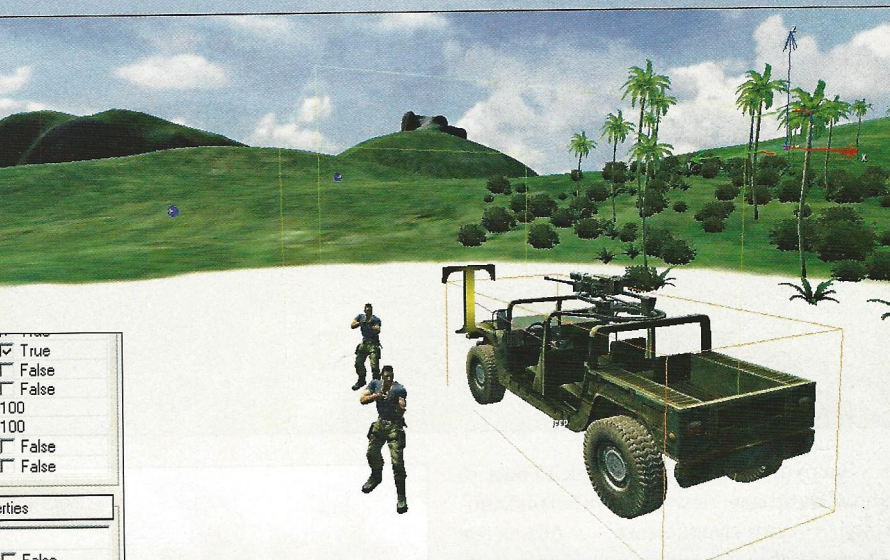
Input/Output

On Diset	
On Enat	
On Ent	
On Exit	
On Leave	

Methods

IsValidSource	Run
OnInit	Goto
OnLoad	
OnPropertyChange	Add
OnReset	
OnSave	
OnShutDown	

Для этого используются триггеры. Для нашего случая их два типа - Proximity Trigger и Area Trigger, мы воспользуемся первым. Жмем кнопку Entity, из папки Triggers выбираем Proximity trigger и ставим его рядом с джипом. Прокручиваем правую панель инструментов до конца и находим окошко Input/Output events. Кликаем по событию onEnter и нажимаем кнопку Pick New. Теперь кликаем по нашему джипу, чтобы привязать его к триггеру. В окошке под событием onEnter появится надпись jeep(AiDriverIn). Щелкаем на ней правой кнопкой и из списка выбираем GoPath. Работа окончена, и теперь можно полюбоваться, как наши brave солдаты распекают на джипе. Если вы вдруг захотите, чтобы бойцы десантировались из джипа каждый раз, когда они вас увидят, то смените скрипт GoPath на GoPatrol. И вот тут появляется еще

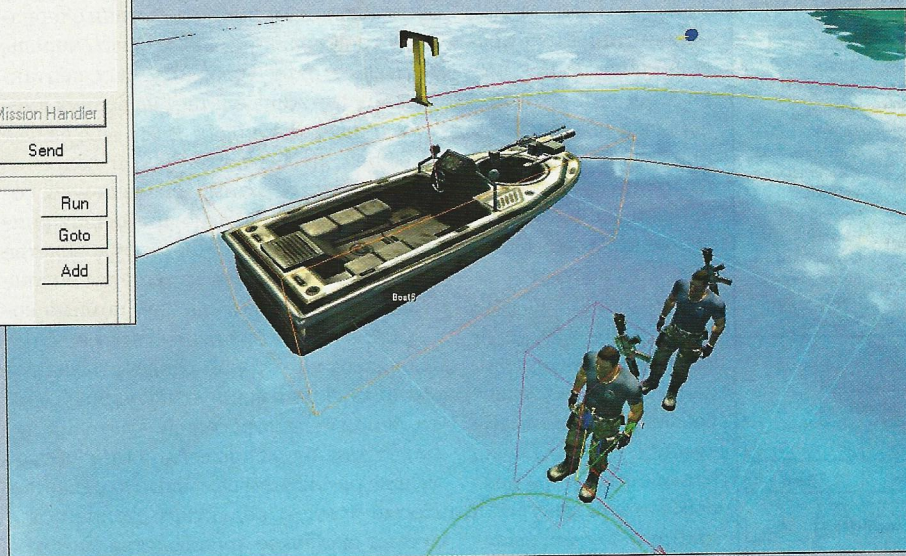


У каждого триггера есть зона его воздействия. У Proximity trigger она имеет вид куба, размеры которого можно менять. Но если вдруг вам понадобится очертить область неправильной формы, то лучше всего использовать Area trigger, он работает так же. Единственное, что вам нужно сделать дополнительно, - это вначале создать какой-то район с помощью инструмента Area ⇨ Shape, а потом прикрутить к нему сам триггер с помощью команды Pick.

нии друг от друга и создавать развороты под острым углом. С джипом такое не пройдет, поэтому постарайтесь не ставить точек разворота возле берега или пропасти. И еще: все точки маршрута катера на воде должны находиться в прямой видимости друг от друга, между ними не должно быть камней или берегов, в противном случае катер как минимум просто остановится и дальше не пойдет.

Отразим это событие

А теперь то, на чем собственно и строится большая часть игры, - события (Events). У каждого объекта в игре есть определенный набор событий, в ответ на которые и происходят другие



Ну вот, наш лагерь окружен патрулями, осталось обезопасить его со сто-

события. К примеру, в ответ на взрыв склада патруль, находящийся совер-

шенно в другом месте, может бегом направиться к месту взрыва. В данный момент нам особенно и не к чему прикрутить события, поэтому просто потренируемся на паре несложных примеров.

они не кружили по острову, а, доехав до места взрыва, спешились (подсказка: поставьте там еще один триггер) и начали ходить вокруг этой точки.

Кроме этих вполне простых событий, в карту можно добавить еще более

языке и перевода пока, увы, не ожидается.

И напоследок хочется сделать весьма ценное предложение. В папке FarCry\Levels есть один замечательный уровень под названием demo. Там реализованы все те фишки, которые мы с вами уже разобрали, причем на каждый триггер или объект подвешены комментарии. Не поленитесь и изучите уровень - это полезно.

НАСЕЛЕНИЕ ПРИБЫВАЕТ

Ну вот, теперь мы переходим к более интересному занятию - помещением и отделочным работам внутри них. Это не очень сложный процесс по сравнению с программированием AI, но, тем не менее, он требует известных усилий и использования воображения. Давайте сначала сделаем то, ради чего вся эта бригада солдат высадилась на остров и притащила кучу ящиков за

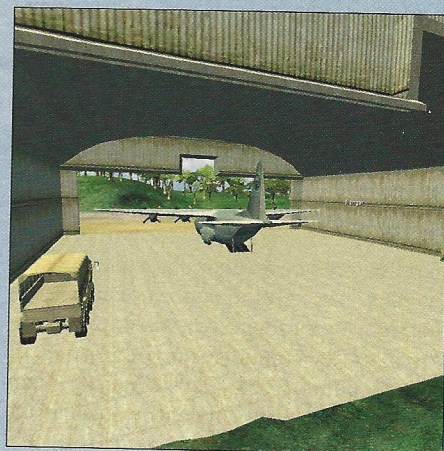
Запустите в базу данных (Tools → Show Database view → Prefabs) библиотеку уничтожаемых объектов (Destroyable Objects) и выберите из папки Explosive Objects объект Explosive_Petrol_Barrel. Это обычная ярко-желтая бочка с бензином. Установите ее в любом месте острова и в списке

Input/Output Events найдите событие OnExplode. Теперь нам надо найти объект, который будет реагировать на событие. Выделите OnExplode и нажмите кнопку Pick New, после чего ткните курсором в джип, для которого мы ранее определили маршрут патрулирования. В окне появится надпись Jeep(AiDriverIn), щелкните на ней правой кнопкой и измените на GoPatrol. Теперь вернитесь к самому джипу, найдите там триггер, установленный ранее, и просто удалите его. Осталось только протестировать наше событие. Включаем AI/Physics, выделяем наше вновь созданное событие и нажимаем кнопку Send. Бочка взрывается, пара бравых парней прыгает в джип и летит выяснять отношения. Можно, конечно, еще сделать так, чтобы



сложные либо целые комбинации из простых событий, триггеров и сложных событий. Как вам, к примеру, такая цепочка: взрывается бочонок, подъезжает джип, попадает в зону действия очередного триггера, который, в свою очередь, замыкает пару воображаемых контактов, и наш джип взлетает на воздух вместе со своей командой? И это еще не все! В общем, чтобы полностью и подробно описать схему взаимодействия всех событий, нужна довольно приличная книжечка, поэтому в нашем руководстве даны лишь основы, а дальше вы вполне разберетесь сами. Конечно, помимо событий, в редакторе существует еще целый язык, на котором разрабатываются мощные скрипты; по сравнению с ними то, что мы сделали сейчас - детский лепет. Если будет возможность, обязательно расскажем вам, как это делается. Кроме того, к редактору прилагается весьма неплохое руководство, которое более подробно раскрывает его возможности. Немного омрачает радость лишь то, что мануал написан на английском

с собой, - построим взлетно-посадочную полосу, способную принимать транспортные самолеты. Спрашиваете, зачем это нужно? Ответ прост. Вокруг любой ВПП должны быть строения - ангары, жилые домики и так далее, а поскольку в землю мы в ближайшее время забуриваться не собираемся (но вероятность не исключена!), как раз на них мы и будем практиковаться.



Поскольку наша ВПП будет грунтовой, добавим в уровень еще один слой текстур с названием `Dirt` и загрузим туда текстуру из файла `road_green_brown.bmp`. Начинаем закрашивать те места, где, по нашему разумению, должна пролегать полоса. Ничего, что текстура, в общем-то, не блещет реализмом и вполне можно подыскать что-нибудь получше, зато она будет бросаться в глаза, что, согласитесь, весьма важно, когда пилот подыскивает подходящую посадочную площадку...

Любая ВПП требует ровной поверхности, поэтому после покраски мы разровняем землю под раскрашенным участком. Как это делается, вы можете прочесть в прошлом номере журнала. Кроме того, нам нужна еще ровная площадь рядом с полосой для размещения других зданий. Не забудьте выполнить команду `Generate Surface Texture` из меню `File`, а после всех этих операций выдерните с корнем всю растительность на полосе. Напоминаю: удаление сорняков выполняется мышью вместе с зажатой клавишей `Ctrl` при нажатой клавише `Vegetation` на правой панели.

Для начала поставим рядом с ВПП ангар для самолетов, модель которого находится в `Simple Entity/Buil-dings/hangar_gk_v01`. И не забудьте для пущего реализма разместить внутри модель транспортного самолета из `Simple Entity/Vehicles/c130/ c130ground`. Можно еще набросать в ангар разного хлама, чтобы придать ему обжитой вид. Ну вот, теперь нам есть что охранять, осталось только построить хижину, в которой будут проживать бойцы роты охраны. Я надеюсь, вы уже позаботились о расчистке места для дома? Тогда начнем стройку. Вообще, как вы уже, наверное, поняли, все помещения и строения в *Far Cry* делятся на два типа: те, что располагаются на поверхности земли, и те, что под этой самой поверхностью. Принцип их моделирования отличается только в одном.

Все наземные постройки

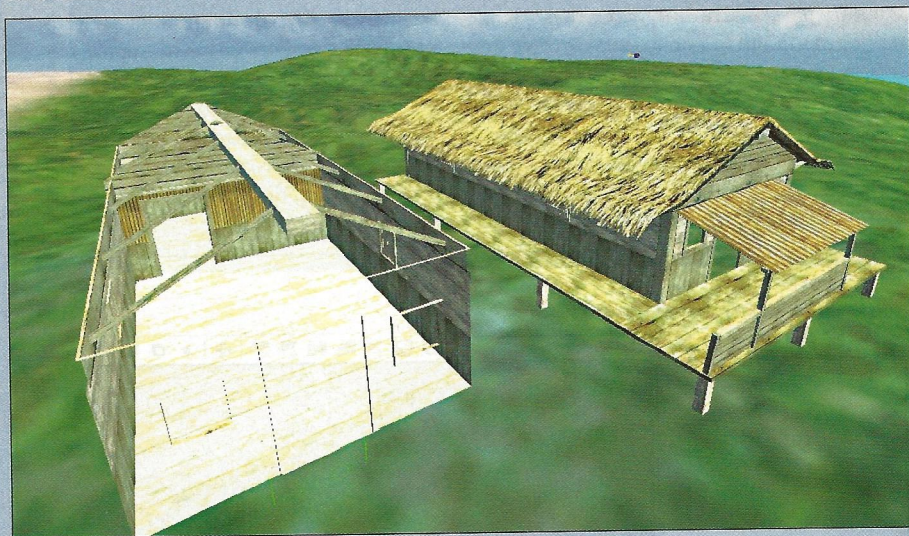
имеют "шкурку", то есть то, на что можно посмотреть снаружи, и поэтому работы прибавляется вдвойне.

Мы строили, строили...

Какие образы наземных строений приходят на ум, когда вам говорят о небольшом охраняемом острове в Тихом океане? Правильно, это хижины, палатки и разнообразные бункеры, а больше-то ничего не нужно для такого островка. Разработчики озаботились довольно полным комплектом необходимых и практически готовых строений, которые с небольшими доработками можно сразу же размещать в нужных местах. Вот с хижины мы и начнем. Жмем кнопку `Brush` и идем в `Outdoor\islanders_structures`. Сначала выбираем оттуда `hut_large_grass-roof_out` и ставим его на поверхность земли. Это внешняя часть дома. Теоретически мы можем оставить все, как есть, и загрузить дом кроватями и стульями, но все равно он будет выглядеть немного не так, как надо. Поэтому давайте создадим новый объект, выбрав `hut_large_grassroof_in`. Эта модель представляет собой внутреннюю обшивку дома с перегородками. Устанавливаем ее таким образом, чтобы она точно совпадала с уже имеющимися стенами.

Если вы вдруг хотите придумать свой личный дизайн дома, то здесь все будет обстоять гораздо сложнее, причем сложность как раз в обилии различных деталей. Тут можно провести аналогию с известным конструктором *Lego*, но одна загавыка все же останется: если в *Lego* вы можете окинуть все детали одним взглядом, то здесь придется долго ковыряться в разных папках в поисках нужного элемента. Но, если вас это не пугает, то давайте построим простенький оружейный склад. Это будет обычная бетонная коробка с одним входом и без окон.

Для начала положим полы. Нажима-

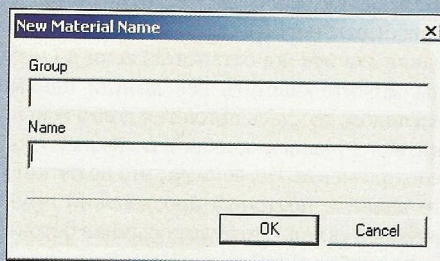


Итак, наш барак готов, осталось только поставить его возле ангара, набросать туда кроватей и прочей мебели. Осталось сделать кое-что еще - сгруппировать все эти объекты, чтобы в дальнейшем оперировать ими как единым целым. Это делается очень просто. Обводим рамкой весь дом и идем в меню `Group`, где выбираем опцию `Group`. Придумываем название, скажем, `House`, и жмем `OK`. Вокруг группы появилась зеленая рамочка, которая и сообщает о том, что несколько объектов сгруппированы. Что с такими группами можно делать? Разгруппировать (`Ungroup`), временно открыть (`Open`) для каких-либо действий с отдельной ее частью, присоединить к группе (`Attach`) либо отключить от группы (`Detach`) другие объекты.

Жмем кнопку `Brush` на правой панели, идем в `glm/ww_indust_set1/floors` и выбираем оттуда `floor2x2y`. Укладываем плитку на поверхность земли и копируем столько раз, сколько нужно, чтобы собрать фрагмент пола `12x6`. В результате мы получаем каменную площадку, но гораздо привлекательнее она будет смотреться, если сделать ее, скажем, деревянной. Чем мы, собственно, и займемся. Открываем `Database View` и переходим к закладке `Materials`. Здесь хранятся дополнительные текстуры, которые будем использовать для нашего уровня. Выбираем из выпадающего списка раздел `Level`. Вообще, можно создавать разные библиотеки материалов и также группировать их по типам. В нашем случае группировать ничего не нужно, потому что дополнительных материалов у нас будет всего



ничего. Итак, добавим новый материал через меню Library Item ⇨ New либо нажав соответствующую кнопку на панели инструментов окна.

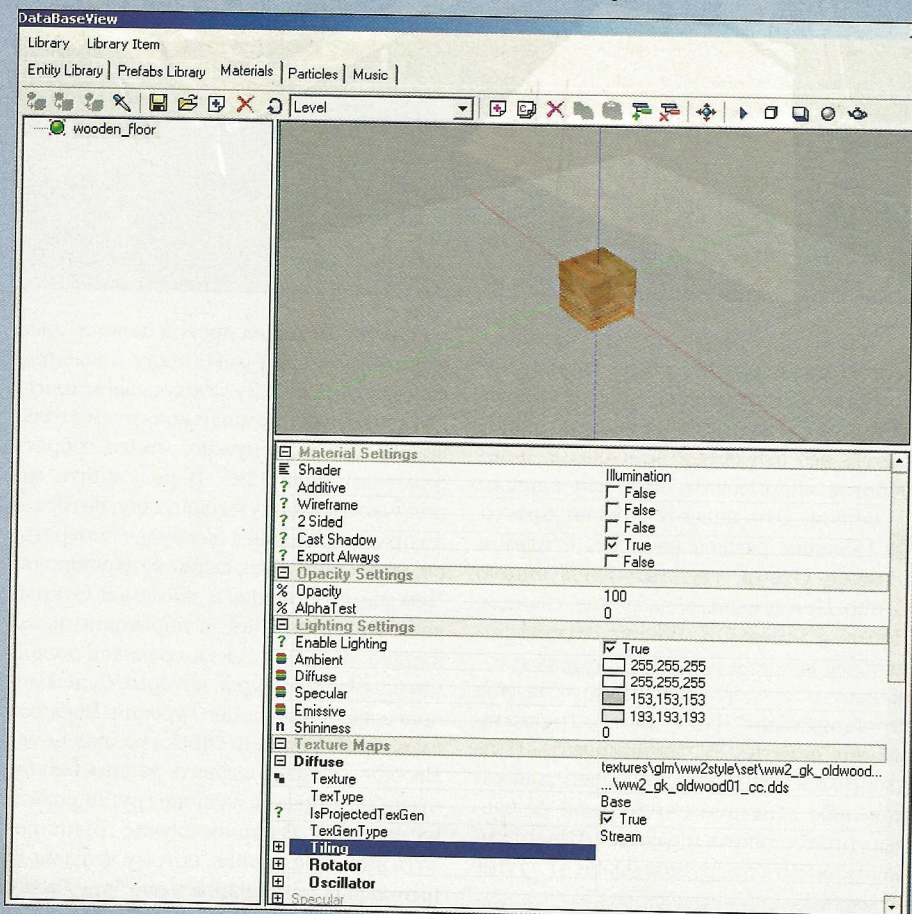
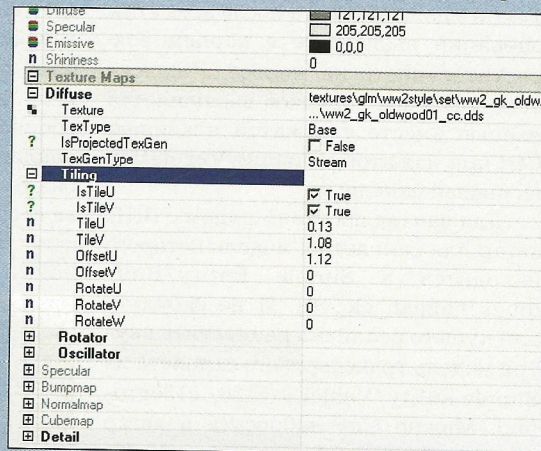


Поле Group оставляем пустым, а в поле Name пишем wooden_floor. В окне просмотра материала появился куб с вызывающей надписью Replace me по всем его граням. Можно покрутить кубик с помощью левой кнопки мыши или подвигать с помощью правой, ну а зажав обе кнопки, можно приблизить или отдалить его. Выберем удобное для себя положение кубика-модели и начнем творить текстуру. Под окном просмотра выведен список всех свойств материала. Прокрутите его до Texture Maps и откройте Diffuse. Видите свойство Texture? Жмите там кнопку и добавьте файл Textures\glm\ww2style\set\ww2_gk_oldwood01_cc.dds. Наш кубик стал похож на деревянный, а поскольку это то, чего мы хотели, нам осталось только наложить материал на пол. Выделяем все плитки пола и в окне Database View жмем кнопку Assign material to selection. Вуаля! Теперь наш пол деревянный, как и полагается.

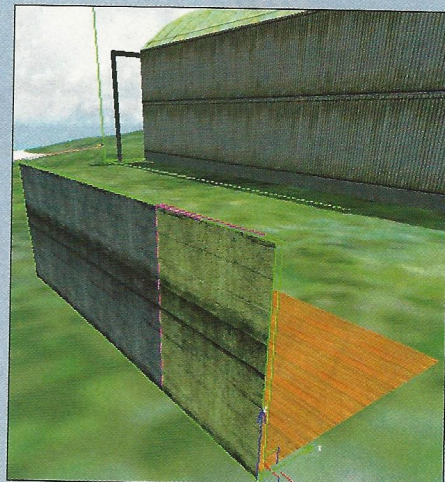
В разделе Diffuse, кроме подраздела Texture, есть еще и другие. Обычно те подразделы, которые решается менять, выделены жирным шрифтом, в нашем случае это Tiling, Rotator и Oscillator. Пока мы рассмотрим только один из них - Tiling, связанный со статическими текстурами. Тайлинг (в переводе - "мозаика") обеспечивает повторение текстур по обоим измерениям для того, чтобы покрыть весь объект в том случае, если размер самой текстуры меньше размера объекта. У свойства Tiling имеются два вида параметров, и каждый из них отвечает за одно из измерений объекта, длину или ширину. Свойства IsTileU и IsTileV включают или отключают тайлинг, а остальные параметры влияют на отображение текстуры. TileU и TileV растягивают текстуру по тому или иному измерению, а OffsetU и OffsetV сдвигают ее. Таким образом, мы всегда можем расположить текстуру так, чтобы обеспечить наиболее приличный вид нашего объекта, в данном случае - пола. Единственное и довольно серьезное неудобство состоит в том, что манипуляции, произведенные нами над материалом, отражаются на всех объектах, где он наложен. Так что у вас не получится, к примеру, подвигать текстуру только на одной плитке пола, она сместится на всех одновременно.

Теоретически мы можем не использовать восемнадцать плиток пола, как мы это сделали сейчас, а ограничиться всего одной, увеличить ее до нужных размеров и тайлингом текстуры довести до приемлемого вида. Но оставим это на ваше усмотрение и двинемся дальше. Наша текстура немного темновата на вид, поэтому можно немного подсветить ее. Прокручиваем список свойств вниз и находим параметр Diffuse lighting. Ставим галочку, и пол становится ярким. До того ярким, что неплохо бы его чуть-чуть погасить. Опять мотаем список вверх и находим Lighting Settings. Включаем освещение галочкой на Enable Lighting и в поле Diffuse регулируем яркость освещения подбором нужного оттенка цвета. Белый - самый яркий свет, черный - отсутствие такового.

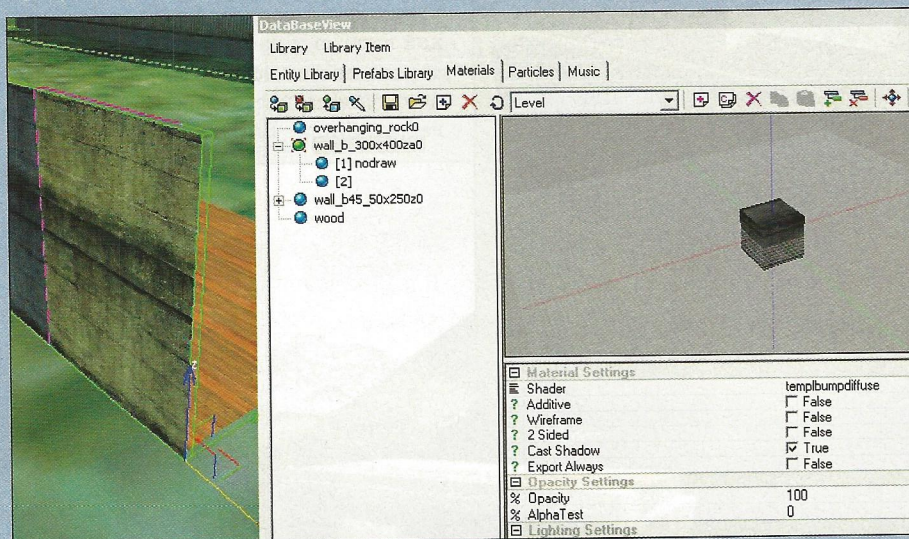
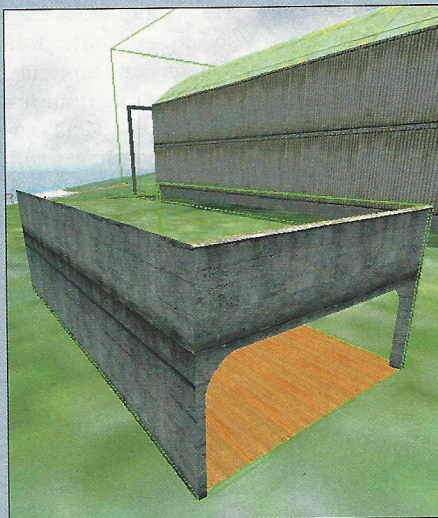
Ну вот, мы разобрались в основах текстурирования объектов, и этого нам пока достаточно, а в мелочах будем раз-



бираться по ходу дела. Теперь нужно обнести нашу площадку стенами. Снова жмем кнопку Brush, идем в glm\ww2_indust_set1\walls и выбираем объект wall_b_300x400za. Перетаскиваем его на нашу стройплощадку. Обратите внимание на то, что стена, как и подавляющее большинство других объектов, как бы "односторонняя", то есть она затекстурирована только с одной стороны, а со всех остальных она прозрачна, как для взгляда, так и для физического проникновения. Но это не препятствие, мы вернемся к этому чуть-чуть позднее.



Как и все другие объекты, стены можно увеличивать в размерах, но есть одна тонкость. Нормально увеличиваются они только одновременно по всем измерениям. Нет, конечно, можно изменить размеры объекта по одной из осей, для этого достаточно нажать кнопку Select and Scale и нажать кнопку с замочком под окнами редактирования, а потом просто навести курсор на одну из осей и тянуть в любом направлении. Но при этом объект теряет свою "твердость", и через него можно совершенно свободно проникать во всех направлениях. Так что придется довольствоваться стандартными размерами, ведь у нас конструктор, а не программа для создания моделей.



Но вернемся к нашим стенам. Хотя текстура на них, казалось бы, уже не подлежит изменениям, на самом деле это не так. Откройте закладку Materials в окне Database View, выделите стену и нажмите кнопку Get materials from selection. В базе появится новый материал, вы можете делать с ним все то же, что и с обычным, и при этом все изменения отражаются на нашей стене.

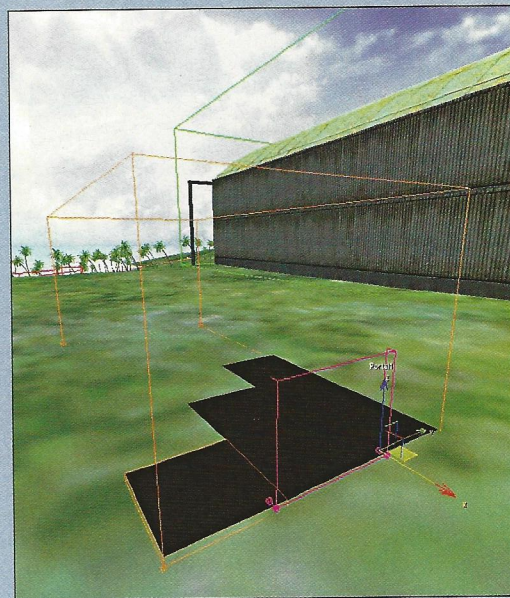
Скопируйте одну стену столько раз, сколько необходимо для того, чтобы обнести весь периметр, при этом обращайте внимание на очень точную подгонку стен друг под друга, воспользуйтесь для этого максимальным увеличением во всех трех окнах редактора. Все, что нужно сделать теперь, — это вход. Идем в glm\ww2_indust_set1\doorways и выбираем оттуда doorway600x300z. Этот кусок стены отлично вписывается в проем по ширине, а чтобы нарастить его по высоте, выберите wall_c_600x100z из glm\ww2_indust_set1\walls. Надо сказать, что создание дверей — один из самых трудоемких процессов, потому что практически всегда приходится затыкать разные дыры от дверных косяков кусками стен, благо их много.

О ПОЛЬЗЕ БАРЬЕРОВ

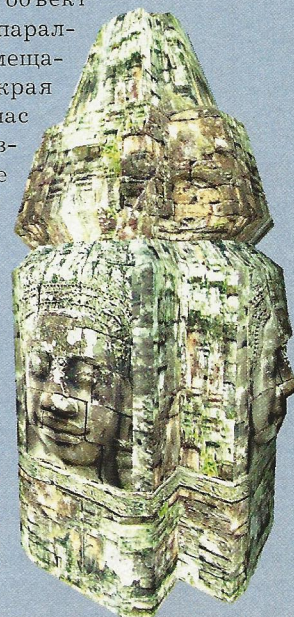
Домик почти готов, осталось только водрузить крышу. Скопируйте пол и покройте его бетоном. Для этого надо создать новый материал в библиотеке материалов и в опции Diffuse прописать текстурку textures\ww2style\concrhar17b.dds. Ну и затемнить ее немного в разделе Lighting Settings\Diffuse.

Наш новый склад выглядит отлично, только все впечатление теряется в тот момент, когда мы входим внутрь и видим, что стены прозрачны. Как раз самое время узнать побольше об отделке внутренних помещений в Far Cry. Вообще, построение внутренних помещений в Far Cry немного отличается от других редакторов, потому что игра больше ориентирована на открытые пространства. Но это, конечно, не значит, что внутренняя отделка должна страдать, просто все реализовано немного по-другому. Все объекты, размещенные во внутренних помещениях, включая стены, пол и потолок, должны находиться в специальных зонах под названием VisArea. Все, что находится в таких зонах, не видимо снаружи, а само место выглядит совершенно прозрачным. Как сказано в

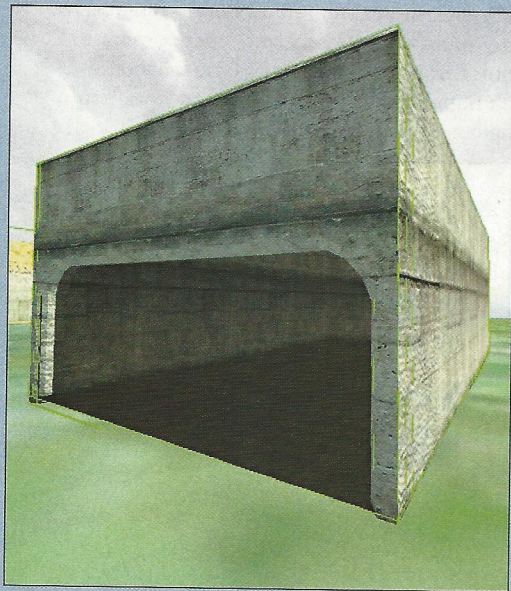
руководстве, такие области создаются специально для того, чтобы исключить некоторые проблемы, которые могут возникать с отображением света, с передвижением NPC и прочими мелкими, но не менее неприятными вещами. И действительно, если такую область не разместить внутри построенного дома, то вся его начинка будет освещена нормальным солнечным светом, что не совсем естественно.



Давайте создадим VisArea для нашей постройки. Жмем кнопку Area и выбираем оттуда VisArea. Описываем прямоугольник точно по внешней границе пола и замыкаем его двойным щелчком на последней (не на первой!) точке. Попробуйте теперь переместиться внутрь области. Все вокруг черным-черно и наружу не выглянешь, поэтому надо каким-то образом прорубать окно в мир. Для связи виззон (будем называть их так, вы не против?) с внешним миром и с себе подобными областями используются порталы. Внешне он выглядит точно так же, но функции у него другие. Итак, идем опять в Area и выбираем оттуда объект Portal. Создаем параллелепипед и размещаем его у того края виззона, где у нас будет дверь. Размеры подберите такие, чтобы он перекрывал видимый дверной проход, после чего можете проверить работу портала, войдя в режим тестирования, но перед этим убедитесь, что портал достаточно "тонок" и находится точно на границе



виззоны с "внешним миром". Огляди-те наш склад, поправьте огрехи и щели между плитами и забудьте про него на короткое время. Если хотите, можете попробовать разместить виззону и в бараке.

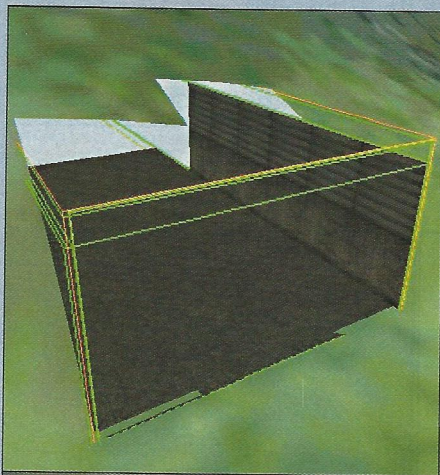


Еще раз хочу сказать, что в подавляющем большинстве случаев для создания наземных построек используются почти готовые шаблоны, поэтому пользоваться методикой, описанной выше, стоит в случае, если вы задумали создание совсем уж нестандартного строения.

Наш привет шахтерам

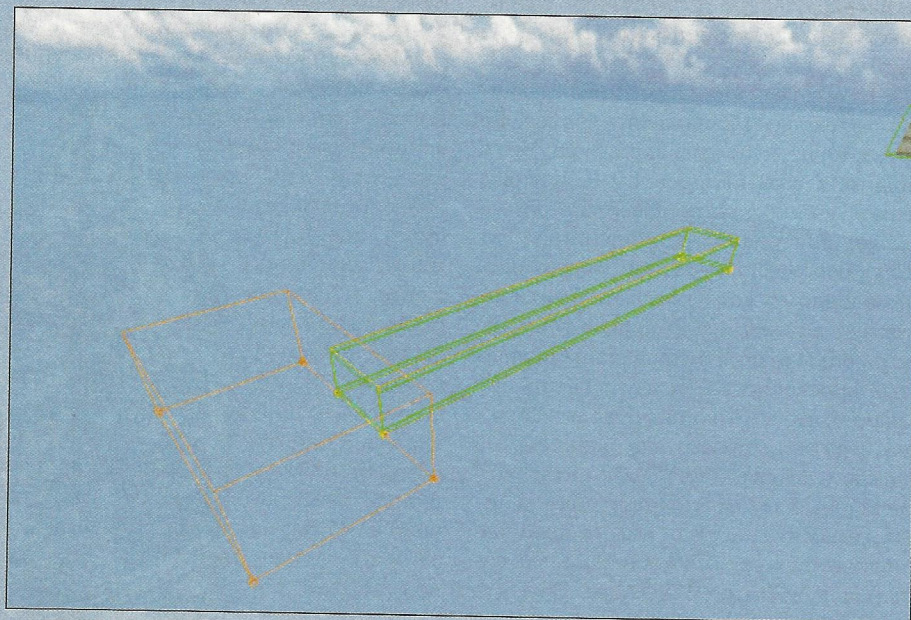
В игре очень часто приходится "работать" в прорубленных в скалах штольнях и пещерах. В этих случаях применяется та же технология, с одним небольшим добавлением - приходится делать еще и отверстия в земле. Это очень просто, поэтому много внимания этому уделять не будем.

смотрелась совсем уж одинокой, сделаем там подземное хранилище. Для начала нужно построить само помещение хранилища и тоннель, ведущий к нему. Это можно сделать на поверхности земли, чтобы не упустить деталей, и строятся эти объекты точно так же, как мы строили склад. Единственное отличие состоит в том, что здесь будут использоваться две виззоны, вплотную примыкающие друг к другу. Проследите лишь за тем, чтобы они соединялись друг с другом без зазоров и между ними был портал.



Да будет свет!

Теперь займемся немаловажной частью дизайна - освещением. Поскольку виззоны перекрывают доступ солнечного света внутрь помещений, это нужно компенсировать, разместив внутри источники света. В игре есть два типа источников - динамические и статические. Первые просчитываются в реальном времени, позволяя создавать динамические тени и световые эффекты, но сильно грузят процессор, а вторые просчитываются заранее, поэтому они не столь реалистичны, но не отбирают много ресурсов. Так что следует соблюдать некоторый баланс между статическим и динамическим освещением, что позволит добиться неплохого результата. При этом обязательно нужно учитывать движущиеся объекты. К примеру, если под статическое освещение попа-

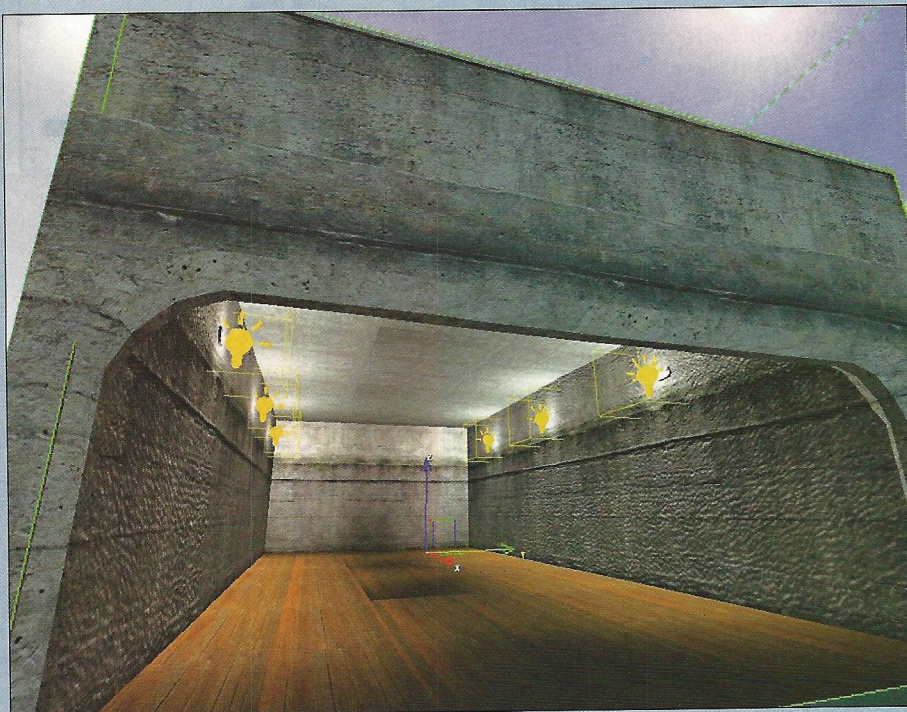


Давайте обратим внимание на горюшку в конце острова. Чтобы она не

После того, как хранилище выставлено, нам нужно закопать его, оста-

дет джип, на котором вы будете ездить, то тени, наложенные на него, останутся навсегда, что не будет выглядеть реалистично.

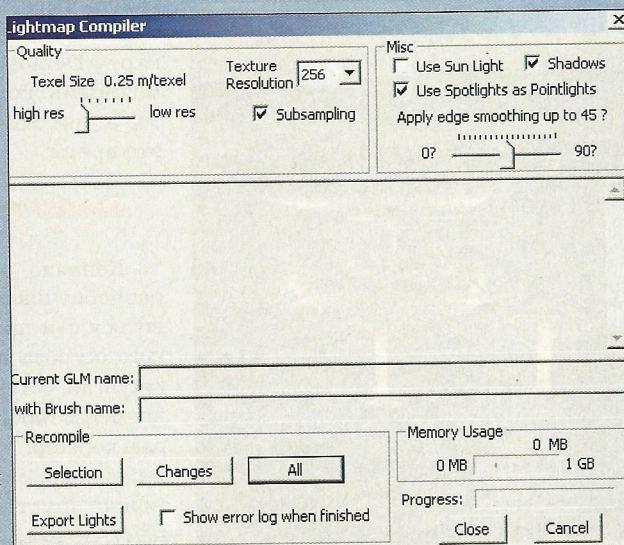
Осталось сгенерировать карту освещения для нашего склада. Идем в меню Game → Generate Lightmaps. Настройки генератора довольно просты.



Для начала займемся статическим светом. Поскольку сами источники света нельзя "пощупать", то нужно разместить светильники. Идем в Basic Entity и достаем оттуда indoor\lights\oval_grate. Прикрепляем четыре таких плафона на обе стены. Теперь пора добавлять само освещение. Откройте Entity\Lights, перетащите оттуда единственный объект, который там находится, - DynamicLight - и поместите его прямо на любом плафоне. Основные редактируемые атрибуты света, которые нам сейчас нужны, - это цвет освещения (Diffuse) и радиус освещения (Outer radius). Поскольку освещение статическое и будет просчитываться в момент создания карты, то в параметрах освещения (Entity Params) нужно поставить галочки напротив первых шести параметров: CastShadowVolume, SelfShadowing, CastShadowMaps, RecvShadowMaps и обязательно Cast Lightmap и Receive Lightmap. Скопируйте источник освещения еще три раза и поместите каждый из них на соответствующий плафон. Разбросайте по складу разный хлам и в параметрах каждого объекта поставьте галочки напротив CastShadowMaps, RecvShadowMaps, CastLightmap и ReceiveLightmap.

Texel size - соотношение размера карты освещения к размеру самой карты уровня: чем меньше это значение, тем

выше будет качество текстуры, но ресурсоемкость возрастет. Subsampling включает/выключает сглаживание теней. Включенное сглаживание опять же улучшает качество за счет ресурсов. Texture Resolution зависит от размеров освещаемых объектов и от размера текстелей. Здесь нужно найти некий баланс, потому что, если разрешение текстуры сделать слишком маленьким, при генерации могут быть ошибки; а если слишком большим, то это может привести к излишней трате ресурсов видеокарты. Теперь можно скомпилировать карты освещения, нажав одну из трех кнопок - Selected, Changes или All. Первая кнопка просчитывает освещение только для выбранной модели, поэтому перед этим может понадобиться выделить сразу нескольких объектов. Вторая кнопка считает только изменения, произошедшие с момента последней компиляции, а третья полностью пересчитывает все освещение, так что при большом количестве источников света может понадобиться до нескольких часов для завершения обчета. Пока можно нажать All, и после нескольких секунд ожидания вы получите прилично освещенный склад, который именно так и будет выглядеть в игре.



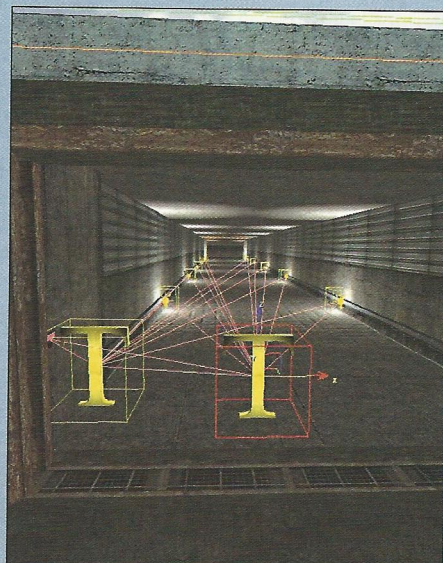
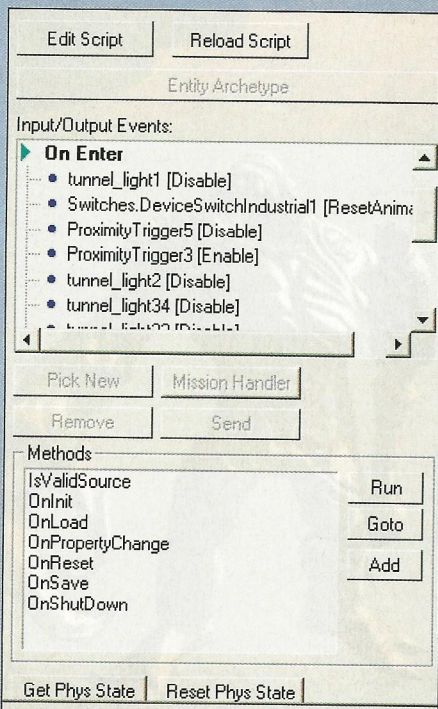
ЭЛЕКТРИФИКАЦИЯ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Теперь займемся динамическим освещением. Пока единственное отличие для нас состоит в том, что для объекта DynamicLight нужно убрать галочки с опций CastLightmap и ReceiveLightmap. И, чтобы уже полностью показать отличие статического света от динамического, мы выполним один трюк, который ко всему прочему даст вам немного больше информации о триггерах. Итак, идем к нашему подземному хранилищу, чтобы добавить туда пару лампочек. Разместим новые плафоны и источники освещения вдоль тоннеля так же, как мы делали это на складе, а возле входа расположим выключатель, с помощью которого будем включать свет в тоннеле.

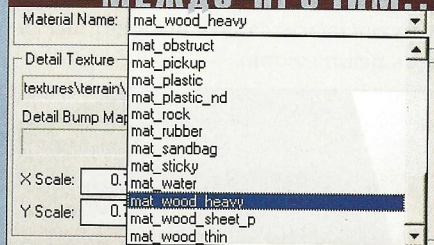
Откройте Database View в разделе Entity Library и загрузите библиотеку Doors and Switches. Найдите там объект DeviceSwitchIndustrial и прикрепите его на стене у входа в тоннель. Теперь надо поставить триггер, который позволит нажимать на кнопку и гасить свет. Достанем из Entity\ Triggers объект ProximityTrigger и ставим его вплотную к выключателю, а размеры зоны триггера (DimX, DimY и DimZ) выставим в 1. Начинаем священнодействие. Сначала позаботьтесь о том, чтобы в свойствах триггера было включено Activate WithUseButton, иначе он не будет реагировать так, как нам надо, а в опции TextInstruction напишите что-нибудь типа "Press USE to toggle lights" - эта надпись появится в тот момент, когда вы войдете в зону действия триггера. Кликаем на триггере и в окошке Input/Output events находим событие OnEnter. Это событие

будет срабатывать каждый раз, когда мы входим в зону действия триггера. Щелкаем по нему и с помощью кнопки Pick New выбираем наш выключатель. В том же окошке появится команда Switches.DeviceSwitchIndustrial1(Activate), меняем его на (StartAnimation) щелчком правой кнопки.

Тем же способом прикрепляем к триггеру наш динамический источник освещения и заставляем его включаться, выбрав опцию (Enable). Отключите саму лампу, выставив ее свойство Active в False, и протестируйте выключатель. При этом обратите внимание на то, что он только включает свет, но не выключает его. Для того чтобы заставить все работать так, как надо, необходимо проделать еще некоторые манипуляции. Добавьте второй точно такой же Proximity Trigger и сделайте так, чтобы в OnEnter выключатель возвращался в исходное положение (ResetAnimation), а свет отключался (Disable). Теперь самое интересное. Поскольку оба триггера, помещенные в одну и ту же точку, будут выполнять совершенно противоположные действия, нам нужно, чтобы они не работали одновременно, а каждый из них после отработки своей программы выключался и включал другой. Делается это очень просто. В том же OnEnter мы жмем Pick New и выбираем сначала наш триггер, прописывая Disable, а после этого - другой, прописывая для него Enable. Сотворив такое с каждым из триггеров и совместив их в одной точке, мы получим вполне рабочий переключатель, в чем и можем убедиться. Единственный недостаток в том, что нам необходимо каждый раз покидать зону действия триггера для того, чтобы нажать кнопку снова, но, как я надеюсь, немного поковыравшись, вы найдете способ избавиться от этой недоделки. И поскольку мы проделывали это только



МЕЖДУ ПРОЧИМ...



■ В первой части руководства был допущен досадный промах - не было сказано, откуда брать материалы для слоев текстур. Изначально, сразу после создания нового уровня, в выпадающем списке их всего ничего, но постепенно этот список обновляется по мере добавления объектов на карту. Практически каждый объект содержит в себе какой-то материал (ссылку на файл mat_***), так что при двойном клике на этом объекте происходит автоматическое добавление материала в список. Ответ на этот вопрос появился в недавно вышедшем FAQ от CryTek.

■ Все текстуры и объекты для редактора находятся в файлах с расширением PAK в папке Objects. По сути, это упакованные RAR'ом архивы, которые можно открыть любым архиватором, достаточно лишь сменить расширение файла. Но, в принципе, это не нужно, ведь мы и так можем добавлять на карту любой объект из любого каталога.

■ При открытии файла уровня или его компиляции частенько выскакивают сообщения об ошибках. Подавляющее большинство таких ошибок не влияет на работу всего уровня, и я склонен отнести их на счет того, что на руках у нас бета-версия редактора. Более точную информацию можно получить у разработчиков.

для одной лампочки, придется вручную кликать каждый триггер с каждой лампой. И не забудьте разместить оба триггера в одной точке!

Ну вот, собственно, и все, что хотелось рассказать об освещении. И, опять же, рекомендую посмотреть карту Demo, в которой со всеми возможными комментариями показано то, о чем мы с вами беседовали все это время.

Первые кирпичи

Конечно, многим потенциальным разработчикам карт может понравиться сам процесс создания роскошного острова в Тихом океане - дикие джунгли, останки разбитых самолетов времен Второй мировой, старые ржавые корабли... Нарисовав клочок суши и раскидав по нему разных монстров, можно шустренько пробежаться по нему, по пути вынося насмешки расстав-

ленных бойцов местного СОБРа и их мутировавших оппонентов, но на этом все удовольствие и закончится. Вам не кажется, что просто необходимо заняться чем-нибудь еще, чтобы наш островок стал привлекательным не только для дизайнеров?

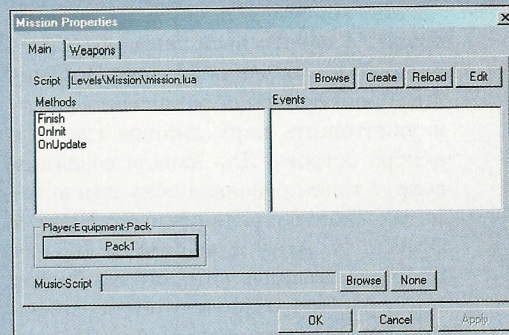
Для того чтобы создать полноценный уровень, недостаточно просто разбросать солдат и монстров по острову. Нужно смоделировать целую цепь событий с момента вашего появления на острове и заканчивая выносом последнего врага. Вот здесь и должно вступить в работу ваше воображение как сценариста и режиссера. Давайте займемся составлением того, что я назову "жалким подобием сценария уровня". Это будет тупой и некрасивый каркас, на который вы уже сами сможете нанизать и дизайн, и кучу разных дополнительных фишек.

ка, и добавляем это вооружение в окошко справа, нажав кнопку ">>". В правом окошке мы можем выставить количество патронов для каждого оружия, с которым игрок начнет воевать. На ваше усмотрение. Жмем ОК.

Осталось только пополнить список оружия, которое может быть доступно игроку в процессе выполнения миссии. Идем в меню Mission => Properties, открываем закладку Weapons и добавляем туда пару-тройку стволов. Далее, открываем закладку Main и жмем кнопку Player-Equipment-Pack, после чего выбираем стартовый комплект вооружения и жмем ОК. Все, работа с вооружением закончена.

И тут без писанины не обойтись...

За корректную работу уровня отвечает скрипт, в котором перечислены

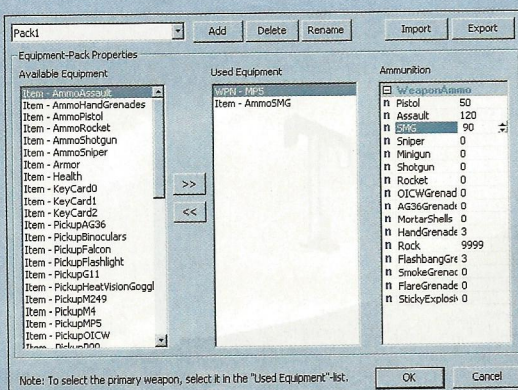


скрипты имеют расширение LUA и хранятся в том же каталоге, что и наш уровень. Не будем нарушать традиции, сохраним файл в нашей папке и назовем его Mission.lua. После этого выскочит сообщение об ошибке, что связано с багом в самом редакторе. Этого можно избежать, если сразу после создания скрипта нажать кнопку Browse в окне Mission properties и снова указать на наш вновь созданный файл. После этого жмем Edit и открываем скрипт в текстовом редакторе. Каждый скрипт содержит так называемые методы (Methods) и события (Events). Пока мы видим всего три метода: OnInit, который загружается при инициализации уровня; OnUpdate, который вызывается каждый раз при изменении каких-либо условий; и OnFinish, который вызывается при завершении игры на этом уровне. Вообще, чтобы работать со скриптами, вам просто необходимо хотя бы минимальное знание программирования, иначе придется тяжело.



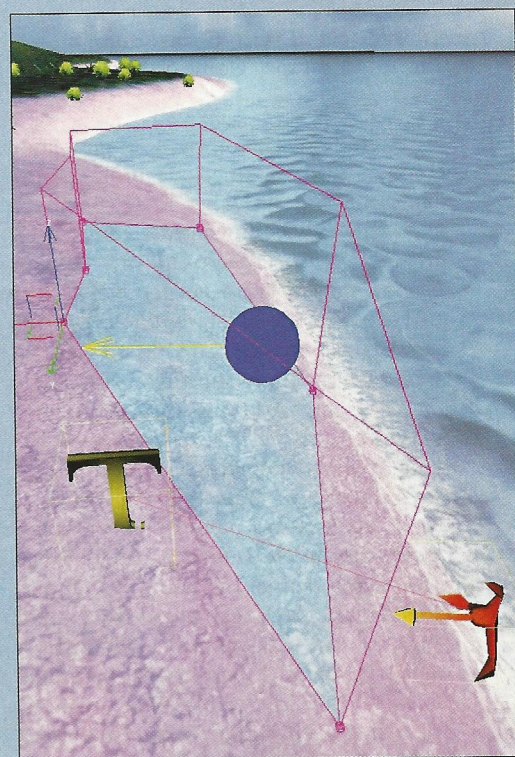
Загрузим уровень Mission, который предусмотрительно выложен на нашем диске, и начнем творить. Исходный остров совершенно пуст, есть, где разыграть буйной фантазии. Но это потом... Сейчас же начнем реализовывать наш весьма условный и импровизированный сценарий. Первым делом разместим на острове точку нашего респавна из библиотеки TagPoint на правой панели инструментов и назовем ее Respawn1.

Теперь надо вооружить нашего игрока, чтобы он с самого начала не остался безоружным. Это делается через меню Mission => Edit Equipment Packs. В открывшемся окне нажимаем кнопку Add и вводим имя нового комплекта вооружения, скажем, Pack1. Из левой части списка выбираем то, что, по нашему мнению, будет полезно для игро-



все функции, работающие в игре, и любая из этих функций действует точно так же, как и триггеры, о которых было сказано ранее, то есть их можно пристегнуть ко всему, чему угодно. Начнем с создания своего скрипта.

Снова идем в Mission => Properties и на закладке Main жмем Create. Обычно



Мы вернемся к скрипту немного позже, а сейчас выполним кое-какие предварительные действия. Определим простенькую цель миссии - найти и уничтожить пару джипов где-то в центре острова. Для начала создадим вокруг точки респава зону для автоматического сохранения игры. Идем в Objects ⇒ Area и выбираем объект Shape, с помощью которого окружаем точку респава. После этого из списка Entity выбираем триггер AreaTrigger и ставим его рядом. Далее выделяем созданную зону, жмем кнопку Pick New и добавляем триггер к этой зоне. Осталось только прикрутить к этому триггеру объект GameEvent, который находится в папке Entity\Other. Поскольку точек автосохранения на каждом уровне может быть несколько, необходимо присвоить каждому объекту GameEvent уникальный ID.

Теперь выделим триггер, нажмем на событие OnEnter и, с помощью Pick New, выберем GameEvent.

И не забудьте выставить флажок напротив свойства TriggerOnce у нашего триггера, если не хотите, чтобы игра сохранялась каждый раз, когда вы войдете в эту зону. Теперь можете экспортировать уровень в Far Cry с помощью меню File ⇒ Export to game и запустить его, выйдя в консоль и набрав команду "\map Mission". Проверьте, правильно ли вы все сделали, и сохраняется ли наш уровень при первой его загрузке. Если все сделано верно, то давайте продолжим.

Снова откроем наш скрипт для редактирования и добавим туда наш первый ивент, который будет выводить на экран надпись "Game saved" после автосохранения. Пишем следующее:

```
function Mission:Event_GameSaved()
Hud:AddMessage("Game Saved", 60);
end
```

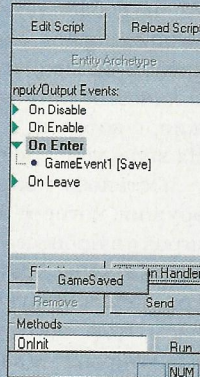
Расшифруем то, что тут написано. Первое слово (function) определяет начало функции, далее идет ее название типа <имя миссии>:Event_<имя функции>. Поскольку миссий в одном уровне может быть несколько, то таким образом мы можем отследить принадлежность каждой функции той или иной миссии. Далее по тексту идет вызов функции AddMessage, принадлежащей объекту HUD, то есть, грубо говоря, экрану монитора. Первый параметр функции - сам текст, а второй - это продолжительность появления текста на экране. И не забывайте добавлять end в конце функции, иначе выскочит ошибка. После редактирования скрипта его необходимо сохранить и перезагрузить в редакторе из меню Tools ⇒ Reload Scripts. Если сейчас, после перезагрузки скрипта, просмотреть свойства миссии, то в правом окне

(Events) обнаружится ивент Save Game. Закрываем это окно и выделяем наш триггер. Находим в его свойствах событие OnEnter и жмем кнопку Mission Handler.

Появляется всплывающее меню, в котором перечислены все специальные функции, которые мы добавили в скрипт. В данный момент функция всего одна, ее мы и вставляем. Теперь каждый раз при автосохранении игры на экране, рядом с компасом будет появляться надпись Game Saved. Осталось только создать функцию, которая бы оповещала о том, что нам необходимо сделать, и добавила запись о цели миссии к списку заданий. Вот как выглядит эта функция:

```
function Mission:Event_MissionObjective()
Hud:PushObjective({}, "Find and destroy 2 jeeps");
Hud:AddMessage("New Objective: Find and destroy 2 jeeps", 30);
Hud:SetRadarObjective("Radar1");
end
```

Новая функция Hud:PushObjective как раз и добавляет задание к общему списку целей миссии, так что, если вы нажмете в игре Tab, то увидите именно этот текст. Функция SetRadar Objective должна включить на компасе направление на нужную точку. Выставьте в точке, где будут стоять автомобили, объект TagPoint и задайте ему имя, в нашем случае - Radar1. Запомните, что заданная точка-цель будет видна на компасе до тех пор, пока вы не назначите но-



вую. И не забывайте перезагружать скрипты при внесении изменений. Если перезагрузка из меню Tools не работает, используйте для этого окно Mission Properties.

Теперь перейдем к собственно миссии по уничтожению автопарка противника. Ставим рядом с точкой Radar1 пару джипов и достаем еще один объект - Multiply Trigger. Этот триггер можно привязывать к нескольким объектам, он срабатывает только тогда, когда у всех привязанных к нему объектов сработают их ивенты, в данном случае - после уничтожения обоих джипов. Выбираем один из джипов, и в его ивент-

тах ищем OnDeath, затем выделяем его и жмем Pick New. Выби-

раем наш новый триггер, после чего повторяем эту же процедуру и с другим джипом, причем из списка доступных событий, выскакивающего при щелчке правой кнопкой в OnDeath, выберем OutputTrigger.

В скрипте добавим последнюю функцию. Она должна пометить нашу миссию как выполненную и вывести на экран сообщение об ее окончании. Вот ее текст:

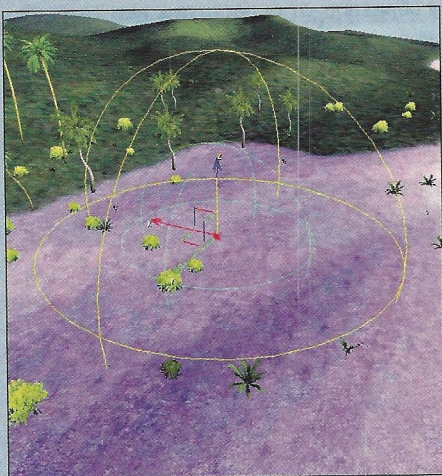
```
function Mission:Event_LevelComplete()
Hud:CompleteObjective("Find and destroy 2 jeeps");
Hud:AddMessage("Victory!", 120);
end
```



Метод CompleteObjective помечает миссию как выполненную. Обратите внимание, что текст в этом методе абсолютно идентичен тексту в методе PushObjective, который был описан чуть выше. В очередной раз перегружаем скрипты и, выделив триггер, добавим к событию OnOutputTrigger (через Mission Handler, разумеется) новую функцию LevelComplete. Все! Самая простая миссия всех времен и народов создана и работает. А всякие там украшения уже позволяйте оставить вам, благо, что с помощью скриптов можно делать практически все. Единственное затруднение состоит в том, что вам придется изучать язык скрипта самостоятельно, анализируя уже готовые скрипты, потому что документации по нему нет. Но мы ведь не боимся трудностей, правда?..

Слово композиторам

Добавление звуков на карту не является из ряда вон выходящим занятием, поскольку в редакторе реализовано достаточное количество объектов, работающих со звуковым окружением. Самым простым объектом является SoundSpot, который находится в каталоге Sound раздела Entities. Бросаем его на карту и начинаем изучать. В списке параметров находим InnerRadius и OuterRadius: первый из них отвечает за радиус сферы звучания, а второй - за радиус сферы постепенного затухания звука. В переводе на русский язык это означает, что во внутренней сфере звук будет играть с полной громкостью, а при подходе к краю внешней сферы громкость будет постепенно сходить к нулю.

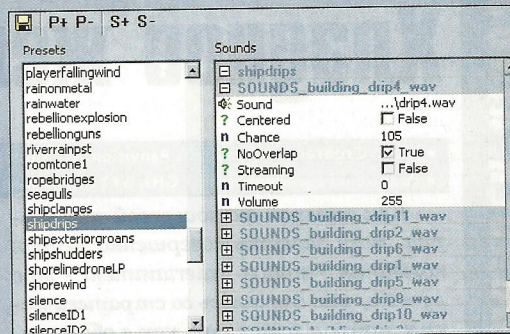


Конечно, необходимо указать файл со звуком, нажав соответствующую кнопку у параметра Source. Редактор, да и сама игра воспринимают и свободно проигрывают файлы .wav, .mp3 и .ogg. В нашем случае можно воспользоваться звуками из каталога Sounds. Все, что осталось сделать теперь - это выставить флажок у свойства Play, после чего можно проверить работу звука прямо в редакторе, даже не переходя в режим игры.

Но настоящая крутизна в использовании звука состоит в возможности создавать так называемые пресеты (Presets), включающие в себя целые наборы звуков, проигрывающиеся в произвольной последовательности. Для начала попробуем для тренировки создать область, которая будет использовать пресеты. Выберем из библиотеки Area объект AreaSphere и выставим ее радиус, скажем, метров в десять, а параметру FadeInZone зададим значение "два метра". Получается как бы одна сфера в другой, причем область между этими двумя сферами будет зоной затухания звука, как это было в прошлом примере.

Теперь из Entity достаем объект Random AmbientSoundPreset и помещаем его рядом. Дальше делаем уже знакомую нам операцию линковки этих двух объектов, то есть выделяем сферу и, нажав Pick New, добавляем к списку наш "звуковой" объект. Осталось только подключить пресет, это делается выделением объекта Random AmbientSoundPreset и нажатием кнопки у свойства SoundPreset. Появляется список доступных пресетов, в котором выбирайте Shipdrips. Вообще, этот пресет представляет собой набор звуков в протекающем трюме корабля - капли, журчание воды и так далее, но поскольку он содержит более одного звука, то для нашего примера является идеальным. Итак, после того, как мы добавили пресет к нашей области, можете посмотреть, что из этого получилось. Звуковая картинка потрясающая, правда?

Теперь обратим внимание на то, что представляют пресеты. Идем в меню Sound => Sound Presets и в появившемся списке находим Shipdrips. В правом окне отображается полный список используемых в нем звуков, давайте на скорую руку разберем их параметры, вернее, те, что нам понадобятся в первую очередь. Собственно, нам на этот раз и понадобятся-то всего три: Sound, который содержит имя звукового файла; Chance, который указывает на вероятность повторения этого звука; и Volume, устанавливающий громкость. Параметр Chance имеет максимальное значение 1000, что соответствует стопроцентной вероятности, то есть при таком значении звук будет проигрываться постоянно. Обратите внимание, что в нашем случае параметр Chance у всех звуков в этом пресете установлен в районе 90-110, а поскольку все звуки соответствуют падающим каплям воды, то судите сами, какой впечатляющий ансамбль нам предстоит услышать.



Таким образом создается уникальная возможность создавать собственные пресеты, представляющие собой тот самый неповторимый звуковой фон, который сопровождает всю игру. Единственный недостаток, а, может быть, и достоинство пресетов состоит в том, что, изменив параметры хотя бы одного из звуков в наборе, мы моментально получаем изменение этих звуков на всех картах, которые используют этот пресет. Так что будьте внимательны.

Создавать свои пресеты можно очень легко, нужно только нажать кнопку P+. Для добавления звуков в набор используется кнопка S+. При этом в редакторе будет высккивать сообщение об ошибке, но, тем не менее, все будет добавляться. Издержки бета-версии редактора, знаете ли...

Очень жаль, что недостаток чистой гляцевой бумаги не позволяет мне раскрыть еще более потрясающие свойства редактора, такие, как создание модов и роликов на движке игры (уникальная и весьма впечатляющая фишка), а также более широко раскрыть все те темы, который мы уже обсуждали ранее. Редактор дает огромный простор для действия дизайнерам уровней, жаль, что даже официальная документация к нему не раскрывает всех тайн, но кое-что уже можно найти в



Хладное железо

Иван ЖИЛИН

- Не дешево обойдется, - сладким голосом предупредил Вага. - Товар редкостный, не залеживается.
- Честь дороже, - высокомерно сказал Румата и вышел.
А. и Б. Стругацкие. "Трудно быть богом"

★ Жанр **Стратегия** ★ Издатель **Panvision, 1C, snowball.ru** ★ Разработчик **Paradox Entertainment** ★ Русское название **Крестоносцы**
★ Рекомендуются **Pentium III 1 GHz, 512 Mb RAM** ★ Сайт **www.snowball.ru/crusaders**

Как ветеран околоигровой индустрии, могу заявить совершенно четко: компания Paradox Entertainment - это лучшее, что случилось со стратегическим жанром с тех пор, как в обозначении текущего года стало регулярно встречаться число 200. Возможно, это даже лучшее, что случилось за истекший период с играми вообще.

Во всяком случае, только игры от Paradox захватывали меня настолько, что оторваться невозможно, и работа летит кувырком (шутка ли, однажды наш отдел был на неделю парализован Hearts of Iron). Только там можно было встретить историчность и реализм, совмещенные с интересом и играбельностью. Только Paradox умудрялась на одном базовом механизме, отточенном на первой Europa Universalis, сделать столько внешне сходных, но на самом деле принципиально различных игр.

И нас снова не подвели. На смену экспансии EU2, безудержному драйву NOI, вдумчивой Victoria пришли Crusader Kings. Лейтмотив нового шедевра, не поверите, семейственность.



Только три кампании, но великое множество феодалов на выбор

Честь семьи Рюриковичей

Собственно, СК - это возврат к истокам, а истоками для "парадоксов" являются, безусловно, Medieval Lords - глобальная стратегия с картой, охватывающей всю Европу и куски Азии с Африкой, и временным промежутком с 1028 по 1530. Система, конечно, была довольно проста, но эффективна, а лучшего в конце восьмидесятых ничего и не было. В любом случае, именно Medieval Lords является одной из шинелей, из которых выросла Europa Universalis и потомки ей.

У Crusader Kings временной размах поменьше: с 1066, от битвы при Гастингсе, и по 1453, до конца Столетней войны, а вот географически они почти совпадают. Африка, сами понимаете, только Северная, Ближний Восток (где-то до Персии), да вот практически и все экскурсы за условные границы европейского континента. Все это наводит на мысли, что перед нами клон EU, только погруженный глубже в прошлое (что характерно, для EU2 выходили подобные фанатские моды). В отличие от большинства предыдущих мыслей, эта - ложна.

Даже не принимая во внимание разницу в механике, налицо две разные идеологии. Если в EU все вертелось вокруг объединения, централизации, прогресса, то СК - это погоня за честью и славой, в первую очередь, а собирание земель русских, английских или французских - только один из способов достичь желаемого. В этом плане она ближе к Victoria, только ценность этого эфемерного "престижа" намного выше.

И, конечно, во главу угла ставится Семья. Впервые в практике девелопера парадоксовская игра обзавелась не персонажами-статистами вроде военачальников или министров, а настоящими, полноценными героями с набором характеристик (пусть и всего четырех, но у нас же тут стратегия, а не RPG), возможностью получать образование, жениться, делать детей (иногда - со скоростью конвейера, иногда - одного в десять лет), жить полноценной средневековой жизнью. Суть игры - в манипуляции персонажами: вы скрещиваете их с настойчивостью Бене Гессерит, пытаетесь претендовать на вражий титул; вы расставляете их по государственным должностям и даете им надели; вы заранее продумываете, кому из наследников отойдет ваша держава, ибо потом вам за него и играть. Полная кампания в СК - отличный тренинг для кадровиков.

Хвостом тя по голове!

Вообще, когда кажется, что разработчики из Paradox уже придумали все, что можно, и удивлять людей не в состоянии, они угощают тебя такими сюрпризами, что отходишь неделю. Crusader Kings с легкостью ломает та-

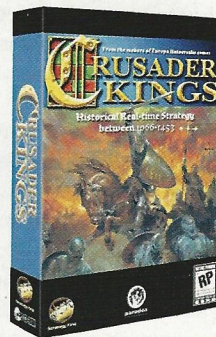
кое количество стратегических стереотипов, что шок становится частью повседневной жизни.

Централизация? Захват всего мира? Не надейтесь. Число провинций, которыми ваш король может управлять со 100%-ой эффективностью, - не более пяти (правда, со сменой веков эта цифра растет), и чем больше территорий вы загоните под свое правление, тем меньше дохода с них получите. Вполне логично: чем больше система, тем труднее ею управлять, но для феодального общества это логично вдвойне.

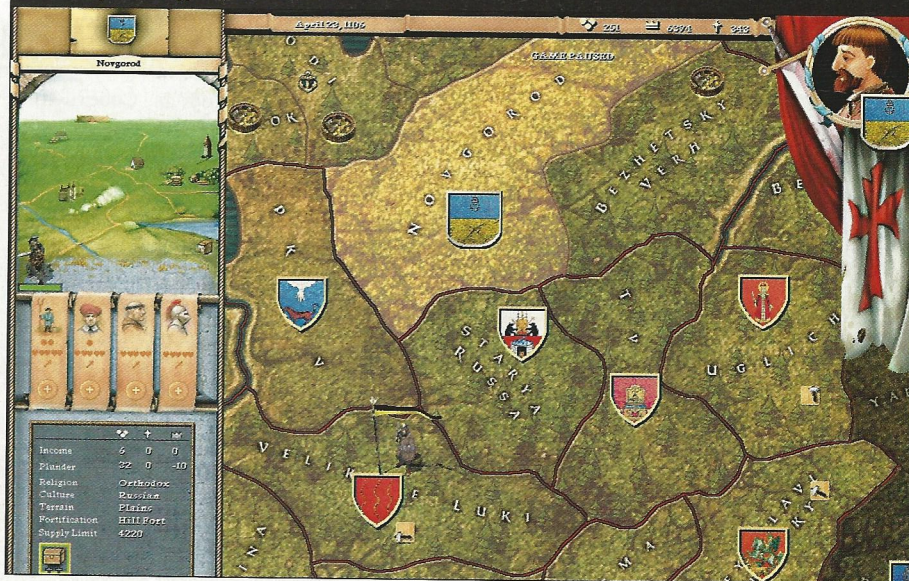
Кстати, а прогресс? Он есть, но экстремально реалистичный. Естественно, никаких вложений в развитие науки и искусства делать нельзя, и все открытия делаются случайно. Ну, не совсем случайно: ряд факторов, в числе которых уровень развития провинции, постройки в ней и навыки владыки, увеличивают вероятность новых открытий. Но и только. Управление технологическим ростом минимально, и это правильно.

При этом отметьте, что все открытия происходят в вашем столичном феоде, а в дальнейшем свободно распространяются. Тоже случайно. На своей территории - активнее, но могут и к врагу "забрести". Бац - и через дорогу уходит секрет тяжелого арбалета! Правда, верно и обратное: от супостата к вам тоже может достаться чего-нибудь полезное.

Постепенно начинаешь привыкать к совершенно необычному геймплею. Война - по-прежнему действенное средство для расширения территории, но необхо-



Крупный план. Деление на провинции в СК еще мельче, чем в Victoria, а возможностей для микроменеджмента масса



димность в поводах для нее отпала. Язычников можно бить и просто так, практически без предупреждения, а единственной причиной нападения на собратьев-христиан может стать претензия на вражий титул. Чаще всего претензия такая выдумывается на ходу и стоит призрачной потери престижа.

Очередной шок ждет игрока со смертью его персонажа. Не продумав вопрос наследия заранее (а это может потребовать изменения системы, что обычно расстраивает вассалов вплоть до военных действий), можно в момент оказаться у разбитого корыта. Слабый наследник развалит нажитое непосильным трудом в течение пары лет, а практикуемая в ряде русских княжеств система престолонаследия, предусматривающая раздачу титулов и земель всем детям, грозит разбить зарождающуюся империю на куски еще быстрее.

Выстребаны обстригнулись

Все эти странные особенности возникли в Crusader Kings не сами по себе и не по пустой прихоти разработчиков. Дело в том, что игра пытается создать действующую и притом реалистичную модель средневекового общества, для чего, чуть ли не впервые в истории, имитирует систему вассалитета. И очень даже неплохо моделирует. Несмотря на то, что она получилась всего-то трехступенчатая (король - герцог или князь - граф), все отлично работает. Населяющие игру персонажи гонятся за титулами, получают за них престиж, пускают его в дело для добычи нового титула, и так до бесконечности. Успех не в земле, успех в звании.

Что особенно хорошо получилось у авторов, так это живущая своей жизнью система. В игре почти нет жестко за скриптованных событий. В отличие от EU2, HOI и Victoria, в CK сами правила игры диктуют необходимость "правильного" исторического развития. Фактиче-

Mstislav Rurikovich 1045 - Age 61
Prince of Beloozero, Djarmia, Karelia and Novgorod. Count of Viborg, Rosholm, Osega, Hlynov, Beshetoy Verh, Novgorod, Vodi and Torshtok.

Stats: Martial 8 (81), Diplomacy 8 (71), Intrigue 8 (62), Stewardship 8 (54)

Family: Parents (Rurik, Olga), Spouse (Anna), Children (10), Siblings (2), Successors (10)

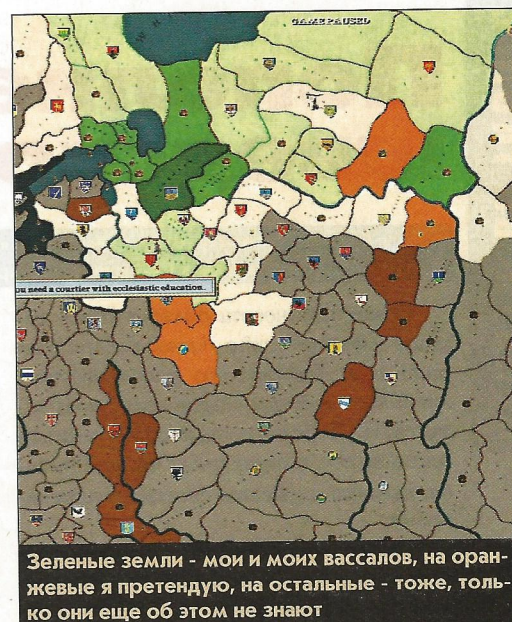
Court Members: 10

У Мстислава Рюриковича вассалов изрядно, но количество детей превышает все мыслимые пределы. Кстати, детская смертность в игре реалистично высока, но средняя продолжительность жизни уж слишком, полагаю, большая

ски, жестко закреплены только крестовые походы, вторжение монголов (жуткая вещь) и эпидемия чумы. Все остальное работает и живет самостоятельно, куда более самостоятельно, чем раньше.

Кстати, количество "играбельных" стран в CK достигло, как мне кажется, предела разумного. И если королевств не так уж и много, то графствам и герцогствам просто несть числа. При этом из игры выкинуты средневековые республики и подавляющее число нехристиан: вполне логично предположить, что эту категорию граждан вопросы престижа не особенно интересуют.

В общем, после Victoria, которая, положила руку на сердце, была все-таки слишком перегружена экономикой и лишилась части драйва, мы снова получили игру динамичную, и притом игру, способную удивлять. До Crusader Kings



МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Если спросите меня: "Где же недостатки?", то я отвечу - они имеются. Кое-где я бы обработал интерфейс рашпилем, добавил бы средств управления всей этой огромной толпой персонажей, сделал бы их портреты поразнообразней. Есть, как обычно, ляпы с названиями русских провинций. Можно было бы оптимизировать работу с памятью и поработать над быстродействием, да и увеличить стабильность - вылетает игра куда чаще даже Victoria. Можно дать еще массу предложений по косметическому ремонту, но и без него Crusader Kings прекрасна. К ней, как и к другим играм от Paradox, можно будет возвращаться на протяжении следующих лет пяти.

такого подхода к технологическому развитию просто не было в природе, да и имитация огромного династического полотна феодальной Европы никому еще не удавалась. Движок от Victoria (как вы помните, в ней Paradox Entertainment обновила графическую основу для своих шедевров), чуть более укрупненная боевая система, обкатанная на свежей Two Thrones (как и Crown of the North, это лишь ответвления от генеральной линии), не самый плохой звук, много провинций... Вместе с гением разработчиков это создает самый лучший компьютерный феодализм в истории.

Завершая славословия, упомяну тот факт, что сохранные игры СК можно конвертировать в сценарии для EU2, и закончу на очередной мажорной ноте. Crusader Kings - следующий шаг авторов на пути к совершенству и единственно возможная в наше нелегкое время серьезная модель средневековья.

И, кроме всего прочего, пора ждать следующей глобальной исторической стратегии.

Раздробленность так раздробленность. Обратите внимание на крайне малый размер королевства Арагон. С Реконкистой как-то не сложилось



РЕЙТИНГ

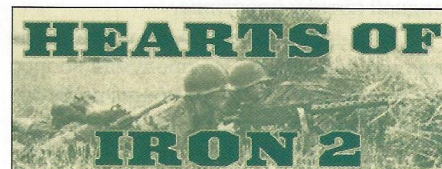
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС ★★★★★★
ГРАФИКА ★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА ★★★★★★

8.1

Андрей "Pirr" АЛАЕВ

У русских было много противотанковых пушек. Противотанковая пушка была у каждого солдата - он прятался с ней в ямках, в дуплах деревьев, в траве, под корнями деревьев.

И. Кошкин. "Утерянные победы - 2. Выводы"



сказывались ограничения "провинциального" движка: он вполне подходил для имитации большинства войн с древнейших времен и до начала XX века, но где-то после Первой мировой рисунок битв изменился. Особенно плохо движок подходил для реализации морских баталий, хотя с помощью все тех же патчей его малость подтянули. Экономика была, увы, слишком проста и прямолинейна.

1939

Итак, чем будет отличаться продолжение от своих корней?

Начнем с внешней разницы. Если для HOI основным разрешением было 800x600 (она работала и в разрешениях побольше, но рассчитан интерфейс был именно на это), то теперь - 1024x768. При этом графическая основа явно свежая, отличная от использо-

Пополнение в шведской семье

★ Жанр **Глобальная стратегия** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Paradox Entertainment**
★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт www.paradoxplaza.com/heartsofiron2.asp

Общественности должно быть хорошо известно, что Paradox Entertainment и ее творчество расценивается мной как шедевры стратегического искусства. Да чего уж там: среди всех игр всех жанров, выпущенных после 2000 года, немного найдется столь же привязчивых.

Надо отметить, что, хотя в основе всех игр лежит ряд сходных концепций, прямых сиквелов "парадоксы" почти не делали. Только Europa Universalis II стала таковым, и в ней идеи первой ЕУ были доведены до практически идеальной формы, к которой нечего прибавить. В дальнейшем компания занималась другими проектами и до последнего времени не возвращалась к уже опробованным концепциям.

До последнего времени.

Фактически, нормального пресс-релиза, касающегося Hearts of Iron 2, не было. Только официальное подтверждение того, что игра в разработке, два альфа-скриншота и немного информации, кото-

рому удалось выжать из разработчиков на форуме. Впрочем, и этого хватит, чтобы привести фанатов в экстаз: психиатры всего мира зарегистрировали ряд попыток кликать по кнопкам и слайдерам, изображенным на скриншотах.

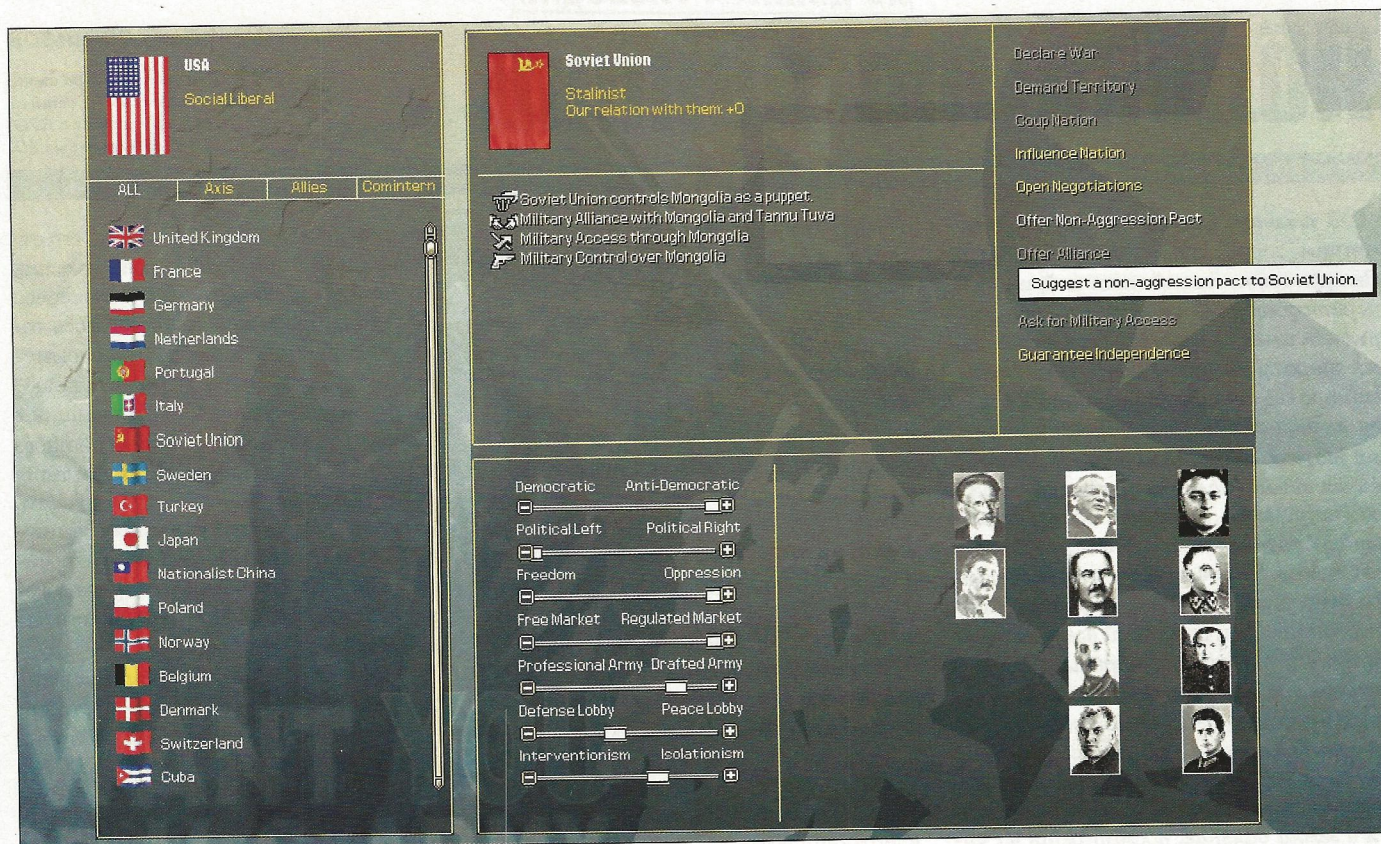
1936

Hearts of Iron стала первой за долгое-долгое время глобальной стратегией, посвященной Второй мировой. Учитывая, что и в прошлом такие игры были редки (а хороших среди них было и того меньше), не стать успешной HOI не могла. Война напоминала реальную, в единой упряжке работали простая, но эффективная экономика, детальная схема исследований и модель боевых действий. Кроме того, в игре присутствовал чудовищный драйв, превосходящий все, что "парадоксы" сделали до и после этого.

Были и некоторые недостатки. Изрядно прихрамывали поначалу историчность и реализм, впрочем, к патчу 1.06 их довели до кондиции. Ну и все же

Первое сентября 1939 года. Скоро решится вопрос, как правильно писать: "Гданьск" или "Данциг"





ванной в Victoria и Crusader Kings. Однако суть останется прежней - карта со спрайтовыми юнитами. Несмотря на обещание нарисовать отдельную модель для каждого типа техники в игре (раньше все ограничивалось четырьмя-пятью, скажем, для танков), трехмерной графике в Paradox Entertainment сказали "нет".

Внимательные игроки заметили, что в каждой следующей игре карта становилась все детальнее, а провинции все мельче. Это постепенное сползание к мышам было, наконец, обновлено. Провинций в HOI 2 будет почти столько же, сколько и в предшественнике: где-то чуть больше, где-то чуть меньше, заодно подкорректируют границы, все во благо историзма и баланса.

К внешним отличиям можно, наверное, отнести и наличие кооперативного мультиплеера. Не в том плане, что игрок за Германию заключает союз с игроком за СССР и они кооперативно захватывают мир, а в плане того, что два-три человека одновременно управляют одной страной. Зачем это нужно и как это будет реализовано, я не знаю, но в план уже включено.

1941

Теперь о наблевшем. Ура, ресурсов будет больше четырех. Неизвестно сколько, скриншоты пока еще очень альфовые и понять сложно, но, скорее всего, пять или шесть. Что добавят к привычным стали, углю, нефти и резине, сказать сложно. Алюминий? Уран? Заодно, кстати, слегка подправят экономику в сторону усложнения, воз-

можно, смоделировав перевод ее на военные рельсы более реалистично, чем это было в HOI, в четыре движения слайдеров. Однако до комплексности Victoria дело не дойдет, да и не должно. Это все-таки другая игра.

Усложнится и дипломатия. То, что количество дипломатических опций увеличится, это мелочи. Но открывающаяся наконец возможность третьих стран заключать какие угодно союзы - это манна небесная. Раньше все, так или иначе, сводилось к трем альянсам - Союзникам, Оси и Коминтерну. Теперь возможностей для захвата мира станет куда больше, а играть за миноров - интереснее.

Еще одна наблевшая тема - ограничение рамок игры 1948 годом, для снятия которого в первой части фанаты даже сделали специальный патч. Увы, но авторы полагают, что в пятидесятых им делать нечего, и временной промежуток останется прежним.

Есть еще два крупных нововведения, хотя говорить о том, что именно их ждали тысячи поклонников, я бы не стал. Во-первых, несколько изменится система технологического прогресса, причем вроде бы в сторону упрощения. Это несколько странно, потому как технологии в HOI были реализованы вполне адекватно и понятно, и причина починки совершенно несломанной модели мне не ясна.

Во-вторых, появится больше возможностей влиять на внутреннюю политику страны. Помните, как в EU II появились слайдеры, регулирующие различные аспекты политики? То же будет и в HOI 2, и раз в шесть месяцев

игрок сможет регулировать, скажем, демократичность, рыночность экономики и профессионализм армии. Теоретически можно будет превратить СССР в демократию, только займет это ну очень много времени.

Теперь о том, чего в игре НЕ будет. Не будет возможности составлять дивизии из различных полков: увы, по мнению авторов, это слишком большой уклон в сторону микроменеджмента. Не будет, естественно, свастик, эсэсовских символов и прочих атрибутов фашизма, запрещенных к отображению в Германии и некоторых других странах. Не будет лагерей смерти, ГУЛАГа, репрессий и Холокоста - по понятным причинам. Это все правильно, хотя и превращает модель войны в чистенькую и опрятненькую, а немцев - в таких же людей, только с крестиками на рукавах. Подход распространенный, ничего не попишешь.

И, наконец, не будет террор-бомбардировок (специализированных ударов по мирным городам и кварталам) и химического оружия. Все потому же. С химическим оружием совсем странно: бомба в игре есть, а газов нет.

1948

Но это все мелочи. HOI 2 станет безусловным хитом, потому что такова судьба любой игры от Paradox Entertainment. И, к тому же, она будет выигрывать своих предшественниц визуально. Так что ждем с нетерпением. Единственная просьба: помните, что публикуемые скриншоты - альфа-версия, и графика изменится еще с добрый десяток раз.

Н

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Яблоки от яблони

Павел ШУМИЛОВ

Было у отца три сына,
Старший плоский был детина
Средний - помесь с RPG,
Младший вовсе был 3D.

★ Жанр RTS ★ Издатель CDV Software ★ Разработчик Fireglow ★ Дата выхода III квартал 2004 ★ Сайт www.fireglowgames.com

В плоском царстве, в милитаризованном государстве, жил-был царь. Венценосец не самый знатный, и не император вся 2D-универсума, но авторитет имел немалый. Навел в свое время шороху на орков и прочую фэнтезийную сволочь, блеснул тактическими изысками в баталиях с традиционными танкостроительными RTS, запомнился вниманием к истории. Одна беда со стариком - никак на заслуженный отдых спровадить не могли, что твоего Онопко. Но время шло, подросли у царя детинки, и пришла пора их в люди выводить. Сын старший всем удался в отца - и статью, и чертами лица, и движком. С пеленок готовился дело царское продолжать и из накатанной колеи выезжать не собирался. Средний сын, плод греховной страсти папаша и знойной полонянки из RPG-краев, рвался в земли дальние, посмотреть на чудилу невиданных и попробовать на зуб так называемую "магию". А младший, как водится, получился бунтарем. Присмотрелся к соседям и выпрыгнул из коротких штанишек в третье измерение, хоть и твердили ему, что люди не летают. По традиции, освященной русскими корнями предка, схватили отпрыски оружие массового поражения и вышли в чисто поле - пострелять в сторону потенциальной аудитории. Как говорится, кто не спрятался - они не виноваты.

Кардинальное отличие Resource War от предшественников состоит в том, что концепция "добиться результата ограниченными силами" канула в Лету с во-отакенным мельничным жерновом на шею. Теперь к антагонистам непрерывным домкратом постукают подкрепления, причем вовсе не по воле дизайнера миссии и мановению его волшебного скрипта. На поле боя присутствуют строения, из ворот которых регулярно появляются соответствующие боевые единицы. Пехота, чеканя шаг, выходит из медсанбатов и госпиталей, фабрики производят бронетехнику, из ангаров выкатываются самолеты. Их количество ограничено местами для парковки на аэродромах, число же прочих юнитов лимитируется лишь общим unit cap'ом. Получаем что? Правильно, "мясо", в котором нет нужды беречь каждый ствол, ведь труженики тыла всегда готовы возместить потери. Конечно, это еще не банальный сбор ресурсов и выплавка терминаторов из металлолома, но поклонники тактических игр уже могут злобно поскрежетать коренными зубами из ке-

рамики (свои, родные-то у них давно стерты в пыль в процессе прохождения предыдущих частей).

Вопрос контроля над объектом решается в лучших традициях эпохи дикого российского капитализма - зачисткой окрестной территории. Очевидно, что производственные мощности не раз будут переходить из рук в руки, и именно вокруг них развернутся боевые действия, куда там штурмам безымянных высот, форсированию водных артерий или эпическим битвам за деревню Большие Валенки. Фабриками и сборочными цехами перечень непростых строений не исчерпывается. К примеру, для производства танков вам может потребоваться захватить еще и электростанцию, а исследовательский центр позволит создавать более совершенные модели техники. При отсутствии сил и средств для удержания объекта не возбраняется его уничтожить, так что любители партизанщины не будут разочарованы. Нелзя сказать, что ключевые точки - такое уж новшество, встречали мы подобное и в других играх, и в самой Sudden Strike, но в целом проект определенно мигрирует в сторону "классики" RTS. Немой вопрос "Зачем?" мы проглотим, как риторический, и немедленно запьем. Авось, знают, что творят.

Второе заметное новшество Resource War - это система снабжения. Говоря конкретнее, топливо. В принципе, логичное развитие идей реалистичности - раз уж боекомплект заканчивается и возобновляется, отчего бы не провернуть такую же ловкую штуку с энергоносителями? На практике идея пока не укладывается в голову и вызывает определенный

дискомфорт в той области мозга, что ответственна за принятие стратегических решений. Наступление, захлебнувшееся из-за того, что в баках закончилось горючее? Растягивающиеся линии коммуникаций, бензовозы на переднем краю? Тем временем любители партизанщины из предыдущего абзаца после успешного взрыва силовой установки в вашем тылу вполне могут на обратном пути пустить под откос пару-тройку составов с цистернами, пострелять по бочкам с керосином и сфотографироваться на фоне догорающих развалин нефтеперегонного завода. Страшно, аж жуть.

Остальное привычно. Три сотни юнитов и семь государств: Германия, Италия и Япония с одной стороны, Штаты, Франция и Британия с другой, СССР с нашей. В некоторых миссиях на карте будут присутствовать контролируемые AI союзные войска, причем не в качестве безвольных статистов. Напротив, обещают даже, что их умелые действия превратят некоторые сражения в интерактивные фильмы - если не вмешаетесь, всех врагов прижмут к ногтю без вашего участия. Намечается все та же историческая достоверность в отображении, как событий Второй мировой, так и толщины лобовой брони немецких бронированных кошек. Мы все так же, скрепя сердце и пряча скептические ухмылки, верим в эти обещания. Вот только с кампаниями вышла незадача. Их четыре - две за фашистов, две за союзников. Кампании за Советский Союз нет. Ориентация на западного потребителя, ага, но кому оно такое тут нужно при живом "Блицкриге" и тележке с дополнениями, продолжениями и модами к нему?

Годы за Sudden Strike уже отучили нас от слова "база" - но как еще это называть!



★ Жанр RTS/RPG ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Fireglow ★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт www.fireglowgames.com

Неведома зверюшка от Fireglow - прежде всего все-таки стратегия, и только потом, элементами - ролевая игра. Поэтому и масштаб сражений соответствующий, воюют здесь в первую очередь отряды, крупные и не очень. Так что вспоминать в связи с этим проекты типа Dungeon Siege или "Проклятых земель", наверное, не стоит. А вот если ваша память обратится к лишенным base building'a миссиям из Warcraft III, то это будет куда ближе к истине. Ролевая составляющая Stranger выражается в основном в характеристиках действующих лиц, в наборе ими опыта, в совершенствовании изученных и освоении новых умений. Ну и герои, конечно же, - куда без них в такой игре, засмеют. Стратегическое прошлое создателей подает знак посредством хитроумных маневров, необходимости умелого применения и грамотно отлаженного взаимодействия между различными типами войск, от легкой кавалерии до летающих монстров. Магия же путает все карты, постепенно развиваясь в процессе игры от мини-заклятий локального действия до спеллов огромной разрушительной силы. Конечно, сама мысль применения этих бесчестных изобретений фэнтези-прогресса чужда всякому истинному варвару... то есть файтеру... то есть, представителю высшего командного состава. Мужики не танцуют, генералы не кастуют. Каким это образом хлюпик-маг оказывается важнее, чем батальон воинов-ветеранов? Но если присмотреться к достижениям науки и техники, то параллели налицо. Невидимость - та же технология "стелс", наблюдение со спутников - заклинание "farseeing", а уж аналоги файрболам и искать не надо. Так что и с магией поклонники предыдущих, реалистичных творений Fireglow вполне могут сми-

риться, если не будут подходить к вопросу предвзято.

Изюминка проекта - это наличие в придуманной создателями вселенной Stranger двух тесно связанных миров, поднебесного и подземного. Хотя поневоле задумаешься, отчего это музы одновременно льют одну идею в совершенно разные уши? Ведь совсем недавно проходила информация о щеголяющей тем же самым виноградом Armies of Exigo. Два мира - два детства. Дети подземелья растут без солнечного света и вырастают сморщенными, на весь свет озлобленными и хорошо еще, если не с восемью ногами. Да и магия у них особенная. С другой стороны, под боком и полезные ископаемые, и, как ни странно, клады и сокровища всякие. Наверное, пришельцы с поверхности приносят, а каждый последующий Индиана Джонс богатства при-

умножает личными вещами и содержимым кошелька. На поверхности все куда веселее и густонаселеннее. Многочисленные племена бьются за место под солнцем друг с другом и с игроком, попавшая на пути нейтральная деревенька может со временем стать как союзником, так и врагом, в зависимости от ваших действий. Плюс повсюду рыщут нейтральные монстры, которым все равно, кого именно приглашать на обед в качестве главного блюда. Экономика игры тоже зиждется на взаимодействии между мирами, на товарообмене уникальных ресурсов и на име отсутствующих в другом мире бойцов.

Джентльменский набор обещаний, припасенный разработчиками на сладкое, должен нанести опшарашенному пользователю удар милосердия и поразить его в самую суть, но мы отчего-то не



Если в город дверь закрыта - нужно в бубен постучаться. В один из четырех, зеленый такой

Деревца отражаются, дно виднеется, зеленые уродцы топают вброд... В общем, вода неплоха



поражаемся. Многопользовательский режим? Пока его единственным отличием от аналогов (в скобках заметим - отличием чисто интерфейсным, вопрос тут исключительно в концентрации внимания игрока да удобстве контроля над подчиненными) является необходимость одновременного ведения боев не только в разных местах, но и на двух уровнях. Пока вы там шляетесь по подземельям в поисках костей Лары Крофт, враги вполне могут сжечь родную хату наверху. Грустно, но ожидаемо. Движок? Стандартный набор красивостей и прозрачностей, не стесненная условностями камера, поддержка новомодных технологий. Впрочем, есть один интерес. Поскольку выход Stranger ожидается раньше, чем появление трехмерного Sudden Strike, можно будет по этой игре оценить перспективы самого ожидаемого детища Fireglow.

★ Жанр 3D RTS ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Fireglow ★ Дата выхода I квартал 2005 ★ Сайт www.fireglowgames.com

Ранее этот проект закономерно проходил по нашему ведомству под кодовым именем Sudden Strike Next7, ведь кроме куцых сведений об одноименном 3D-движке нового поколения, информации не было. Теперь приоткрылось и без того очевидное - в разработке находится продолжение серии: Fireglow в который уж раз обращается к теме Второй мировой, но на ином техническом уровне. Все, о чем вы мечтали, но боялись спросить: от трехмерных танков, вращающегося поля боя и плавного приближения к нему камеры до динамического изменения ландшафта (в том числе и при помощи саперных лопаток - будут окопы). В принципе, переход на 3D-engine ничего особо нового игре не принесет. Ну, перестанут тыкать пальцем давно уже отрежмерившиеся коллеги. Игрокам станет удобнее управлять войсками. Разгрузятся процессоры, задействуются акселераторы с соответствующим набором наворотов, все станет нагляднее и красивее, но, посудите сами, стала ли слава jDoom следствием использования в проекте новых технологий, или же успех ее основывается в первую очередь на геймплее старичка "Дума"? 3D - лишь требование времени. Основная основа - это игровой процесс, к нему и обратимся.

Сразу же врезаемся лбом в интересное. Sudden Strike избавится от порочной, по мнению многих, схемы миссий. Намечено реализовать общестратегический режим, глобальную карту, на которой полководцы будут намечать направления главных ударов и отвлекающие маневры, решать вопросы снабжения, планировать

операции с привлечением всех доступных родов войск. Сами же бои будут происходить в привычном антураже, на обширных пространствах, усеянных всяческой растительностью, а временами - даже густонаселенных. Но вернемся к родам войск, с ними все тоже серьезно - семь типов одних только самолетов, включая торпедоносцы и штурмовики. Невиданное внимание уделяется и морским батальонам, к которым в "Навигаторе" по понятным причинам относятся с особым пиететом. В игре будут и авианосцы, и атаки конвоев "волчьими стадами", и высадка десантов с моря при поддержке огнем корабельной

артиллерии, и, разумеется, битвы эскадр за господство на море.

Естественно, возникает вопрос о том, как со всей этой глобальностью управляться. В Fireglow говорят, что никто не уйдет обиженным. Интуитивно понятный интерфейс примет в распростертые объятия новичков, за руку проведет их через тернии, покажет, расскажет и даст попробовать. Но! Для освоения истинных высот нужно будет освоить множество неочевидных тонкостей и клавиатурных команд, так что хардкорные игроки всегда будут иметь преимущество. То же касается и общестратегического режима - можно будет



Янки - известные мастера по части десантных операций

Вот уж в чем-чем, а в воздухе союзники традиционно сильны



возложить на компьютер большинство обязанностей, но вмешательство умелого игрока всегда переломит железному оппоненту хребет. Логично подходим к рассуждениям о мультиплеере, ведь обещают, что на глобальной карте сможет сойтись несколько человек. Дело создателей - обеспечить участников веселья всеми необходимыми измерительными приборами, как-то: статистическими выкладками, системой рангов и лadders, да и про читеров не забыть, заранее позаботившись о подаче сероводорода в их дыхательные пути. И демиурги ударно трудятся на этом поприще. Хотя тема далеко не нова, при виде аббревиатуры WWII многие уже принимают скучающий вид и пресыщено тянут "bo-o-oring", но мы все равно ждем этот проект. Ждем, как встречи со старым другом, с которым не виделись несколько лет.

Н

Алексей РАТУШКИН
Павел ШУМИЛОВ

Supremacy: Four Paths To Power

★ Жанр **Strategy** ★ Издатель **Strategy First** ★ Разработчик **Black Hammer Game**
★ Дата выхода **II квартал 2004** ★ Сайт www.blackhammergame.com/supremacy.html

Издательская деятельность Strategy First регулярно преподносит приятные сюрпризы. То диких, но симпатичных Disciples выкатят, то Kohan'ом поражают, то умную Europa Universalis преподнесут на золотом блюде. И поэтому любая информация о неизвестных проектах, взятых ими под крыло, воспринимается положительно — вдруг и на сей раз попадут в точку? Тем более, в случае с Supremacy — игрой, представляющей захиревший жанр космических стратегий, сочетающей походы битвы в космосе и на поверхности планет с глобальным стратегическим геймплеем.

Как водится в таких играх, участнику процесса обещана полная и безоговорочная свобода выбора целей, средств их достижения и путей развития. Никаких, к примеру, ограничений в использовании бойцов чуждых рас — комбинируйте войска, добиваясь оптимальной мощи армий и наплевав на предрассудки. Желаящие ковать победу в безвоздушном пространстве вольны собирать армады спейсшипов и встречать врага на подступах к планетам. Избравшие иную стратегию оп-

поненты (есть и сетевая игра) могут ответить прорывом к поверхности колонии и высадкой десанта. Пацифисты же, отрицающие насилие по эстетическим соображениям, могут прибегнуть к "дипломатии": к их услугам шпионаж, дезинформация, подкуп и шантаж как движущие силы прогресса.

Экономическая модель изумленно-го хлопанья ресницами не вызывает: пять видов ресурсов и множество планет, в разной степени ориентированных на производство оных. Трудящихся тыла можно в критические моменты подстегнуть, но при этом вы рискуете превратить плодородную планету в бесплодную пустыню. В космосе бока вашим транспортам и торговым кораблям охотно пощиплют пираты. Графика традиционно для подобных игр не играет важной роли (и, откровенно говоря, ничего особенного не представляет). Вопрос только в том, смогут ли разработчики из набора стандартных элементов, приправленного собственными ноу-хау, слепить нечто необычное, качественное. Положившись на чутье Strategy First, не будем раньше времени точить критические стрелы. — П.Ш.

Старый добрый плоский клетчатый космос



И на Марсе будут яблони цвести!



Salvo

★ Жанр **Военно-морская стратегия**
★ Издатель **Shrapnel Games** ★ Разработчик **SprueGames**
★ Дата выхода **Не определена**
★ Сайт www.spruegames.com

Полную несостоятельность парусного флота как военной силы доказала Крымская война. После нее какое-то время парусники еще рулили на торговых линиях Гонконг — Лондон, но прогресс доконал и их. Теперь клипер можно увидеть разве что на этикетке виски. Но вот что удивительно. До сих пор встречаются люди, считающие, что парусный флот — это интересно и романтично. И ладно бы их привлекали героические свершения "Короткой Рубашки" (Cutty Sark). Нет, им подавай испанский Мэйн и сорокапушечные галеоны.

В молодой американской команде SprueGames обосновались именно такие энтузиасты. Испанским Мэйном, правда, полет их фантазии не ограничивается. Первая игра студии — Salvo — будет посвящена противостоянию ведущих морских держав XVII-XIX веков: Британии, Франции, Испании, Нидерландов, США. Пираты в игре будут выступать в качестве приглашенных мальчигов для битвы, причем обещают не только карибских, но и берберских корсаров. Всего запланировано 24 кампании по 14 битв в каждой. Прилагается обширнейший список типов кораблей от линейных монстров до простейших посудин. Любители несурзных деревяшек, увешанных белыми тряпками, останутся довольны. — А.Р.

Статистика не впечатляет. Тем не менее, победа

Game TWO

French Vs English —
Ok... So I'm not sure if the wind will work, but here goes...

Score

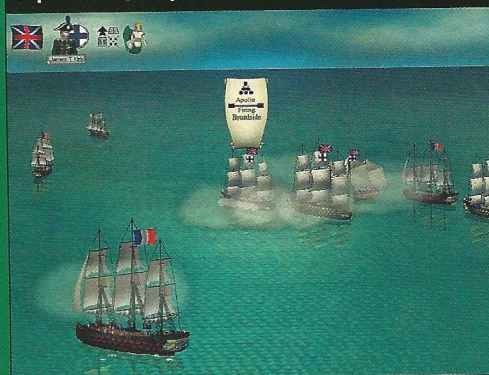
Damage Inflicted = 54
Damage Received = 97
Ships Captured = 0
Ships Destroyed = 0
Ships Lost = 0
Victory Points = 4 (x 100)
Markers Lost = 2 (x 100)

Player Total 454
Computer Total 297

Final Score: 157
You are Winning

Start Next Campaign Battle

Странный цвет у воды, не находите!



Исход

Илья ПОЛЯКОВ

В госпитале ему твердили, внушали, вдалбливали, раз за разом, что он лучший солдат лучшего отделения лучшего взвода в лучшей роте лучшего батальона лучшего полка и лучшего дивизиона в лучшей из армий. И он осознавал, что ему есть, чем гордиться.
Курт Воннегут. "Сирены Титана"

★ Жанр **Real Time Tactics** ★ Издатель **Vivendi Universal Games** ★ Разработчик **Massive Entertainment** ★ Рекомендуется **Pentium 4 1.5 GHz, 256 Мб RAM, 3D-уск.**
★ Сайт **www.groundcontrol2.com**

Спешите наблюдать божественно-непровидение. Алхимики из *Massive Entertainment* легко отделяют агнецов от козлищ, скармливая вторых первым. Мазок косматой кисти - монитор светится огонькам новогодней ярмарки, из металлического брюха доносится исступленный вой видеокарты, мышка дрожит и льнет к взмокшей от тактических мук ладони. На скрипучем стуле тихо мурлычет пользователь - отныне в недрах винчестера навеки поселился *Ground Control II*.

Кого интересуют нудные батальонные доклады C&C: Generals, судебные перипетии 3DO, поиск костей бывших Великих Тактических? Обрыдло. Утомило. В аристократическое семейство стратегического жанра за ручку привели нового барина. Мальчик бойко выбил глаз дворцовой прислуге и плюнул в бассейн у парадного входа. Исключительно из безобидной шалости, чтобы сразу стало понятно - личность прибыла на редкость неординарная. Всем целовать тапки.

Документ

Позвольте, я не буду подробно зачитывать тома сценарной завязки. Опишу коротенько, чья священное журнальное пространство. Итак, от неоднозначного конца первой части прошли долгих три сотни лет, полных презабавных историй, крови и человеческого безумства. Теперь галактический квадрант делят Northern Star Alliance и Terran Empire - потомки давно почивших мегакорпораций, чью надоедливую поножовщину мы имели честь наблюдать еще на вольных просторах оригинала. Земная Империя (заунывно-тоскливые трубные басы за кадром) без устали завоевывала колонии-отступницы одну за другой, пока не наткнулась на звездное тело с прозаическим названием Morningstar Prime (гордые полосато-патриотические бравурные марши). Почуввав верную гибель, каждый город, поселок и депутатская дача Утренней Звезды очерилась Силовым Полем, Абсолютно Непохожим на Калининградский Пе-

риметр. Неуязвимый для бомбардировок экран, тем не менее, не мог остановить полномасштабную десантную высадку. В дело вступили наземные войска. Посконная дубина народной войны поднялась, раскачалась и отдавила случайным зрителям ноги. Занималось время перемен...

Спецвас

Никаких счастливых концов, розовых соплей, изысканных тостов "за здоровье". Идет война. В надрыв, наотмашь. Игрок пропитывается атмосферой без остатка, вяло дрыгает конечностями в жалкой попытке понять, где он - по эту сторону реальности или уже по ту.

Растворение начинается уже с са-

мого первого tutorial-задания. Приятный баритон наставника терпеливо растолкует все ингредиенты победы - будь то игра с формациями, использование support weapon или заказ витязей непосредственно с голубых небес. Вы послушно киваете, восторженно наблюдая за показательными боями и красивыми всполохами многоцветных взрывов. Собственно, процесс уже пошел. Прийти в себя придется лишь в конце жаркого августа, с обидным бурчанием в пустом желудке. Высокий штиль.

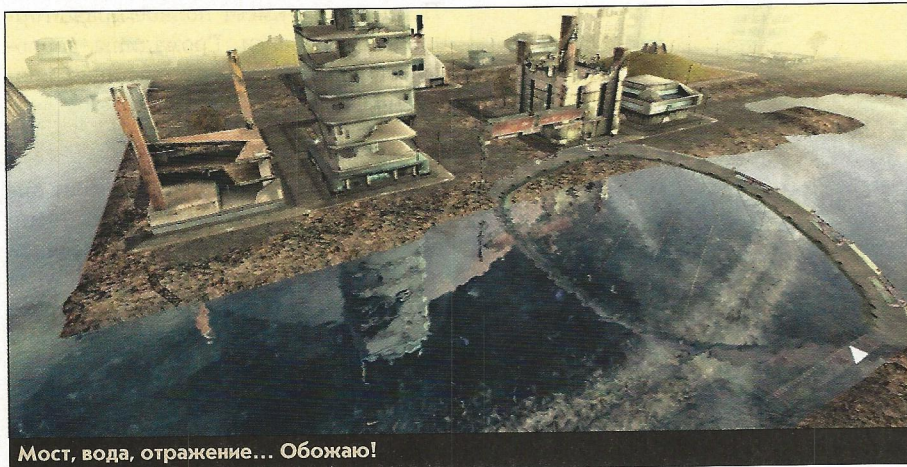
Оно фурычит...

Поговорим же о сокровенном - об игродействе. Маленький оазис, полный пальм и горластых попугаев. Вни-



Прошу оценить качество выделки. Простой Light Infantry





Мост, вода, отражение... Обожаю!

майте. Дается карта. Гигантская, блистательно выделанная, без единой уродливой детали. Под неуверенным взором мельтешат вверенные нам отряды, кажущиеся такими маленькими и беззащитными, по сравнению с вражеской армадой, вольготно проживающей на территории миссии. Таков устав.

Каждый боец в GC2 - организм сложный, на оболванивающее слово "юнит" реагирующий крайне болезненно. Посудите сами, даже обыкновенный пехотинец подлежит кастомайзу. Хотите настроить поведение солдата (будет ли бросаться на любой подозрительный куст или же стойко игнорировать стук вражеских пуль по собственному бронежилету) - пожалуйста. Это, не говоря об обязательных для каждого primary и secondary fire mode. Для наглядности присмотримся к все тому же саларе light infantry. По первому повелению крошечный человечек сменит стрелочный автомат на тяжелую ракетницу, способную изрядно поцарапать загривки авиации и легкой технике. Фокусы, подвластные



Нейроны моих мозговых клеток долго не могли решить, как же назвать этот скриншот. То ли "Памяти Fallout", то ли "Да здравствует Дуглас Адамс!"

старшим товарищам, и вовсе вызывают восторг. Танки разворачивают бронелисты, перехватчики отрачивают добавочные турбины, неповоротливая артиллерия прицельно бьет импульсными зарядами на добрый десяток километров. Смерть и разрушение.

Однако вышеописанных молодцов просто так в призывники никто не презентует. Посему, в распоряжение пользователя выдаются Acquisition

Points. Заветные AP и есть та условная единица, за которую в продмаге выдадут все, что кровожадной душешке угодно. Не спешите морщить крылья носа - тут не ЦыЦы: Жене-раль, и прессинговать оппонента толпами мамонт-танков - роскошь запретная. Высаживается заказанная армия исключительно в специализированных Landing Zone, ну а уж эти самые LZ требуется экспроприировать, ибо обычно они находятся в расположении неприятеля. К тому же, сами AP даются за планомерное уничтожение врагов и за захват Victory Locations. Да, да, одной мукой с Зонами

Прячась в окрестных елках, храбрые NSA собираются отнять у супостата пока-еще-нашу Landing Zone



Высадки дело не заканчивается. VL - вещь особенная, редкая и от того страстно любимая Terran Empire.

Любвеобильные разработчики решили подложить под подол Виктории парочку сюрпризов. Во-первых, рать доставляется на поле брани на специальном Dropship. Жирная туша, кряхтя и переваливаясь в воздушных массах, метко поплеывает на суесящих-ся внизу злодеев. Паузы между перелетами более чем значительны, и свежие силы поступать под ружье не спешат. Сам транспорт подлежит череде занятных апгрейдов (увеличение грузоподъемности, нашивка дополнительной брони), но и эти научные изыски стоят ошеломляюще наглых количеств AP. Вижу, тебя читатель, крайне интересует, а что же там "во-вторых". Самая малость. Все жалостливые завывания о таянии запаса родного у.е. вмиг застревают в гортани, при постижении следующего простого факта - чем больше армия, тем медленнее пополняется запас наличных. Арифметика проста - куда там шелковой удавке Homeworld или золотишком Warcraft 3. Довольствуйся малым. И та-





Одни из самых страшных машин Terran Alliance



Вот, бывало, развернешься к гадам задом и давай окучивать

ки приходится. Трястись над каждым воином, оберегая, утирая сопли разнюнившегося новобранцу, внимательно считая, какой уровень набрал малыш (следуя моде, в игру пристроили немного RPG-круговерти), все ли в порядке, и не следует ли подогнать врача и сестричку для теплого клистира. Умудренные временем тактики глубоко дышат и играют в дочки-матери. Развитый родительский инстинкт никогда не бывает лишним. Агу.

Стая товарищей

Отдельной небольшой, но важной главы заслуживает и рассказ о кампаниях GC2. Смею обнаружить в них некую самобытность, и даже легкий намек на уникальность. Скучной разбивки на "красных/белых" удалось избежать - сюжетные миссии, связанные между собой единой историей и главными героями, разбиты на две части. Первая позволяет как следует изучить все тонкости NSA-армии, а вот во второй судьба доверяет бразды правления удивительной расой Viron. Братья по разуму используют едкий шайтанкумыс из генетических модификаций и органических

технологий. Большая часть военной техники чужаков пугающе напоминает лесных клопов (от чего в воображении возникают ассоциации с "Демидургами"), а при близком взгляде на иных пехотинцев хочется зайти под кровать.

Впрочем, одним только биотюнигом дело не ограничивается. Любой базовый солдат Вайронов способен слиться в эрзац-оргазм со своим собратом по казарме. Обряд кличут melding. На месте двух служак возникает мутно-зеленое яйцо и, после интимного десятка секунд, проковырив скорлупу зубами, на божий свет появляется свеженький красавец. Единственный, но на папу и маму вовсе непохожий. От этого вновь возникают теплые ассоциации, но на этот раз с шамкающим атеросклеротиком StarCraft. Нет, это не плагиат, всего лишь эволюция. В конце концов, можно свершить 'unmeld' и вернуть "объединившихся" храбрецов в исходное состояние. Все это доступно в горячке боя, и позволяет проигрывать наивкуснейшие тактические комбинации непосредственно под огнем неприятеля. Только что четверка крабообразных существ пугала оппонента перламутровым брюшком, а вот уже, отдавшись стихии "мелдинга", сползлась в дуэт неповоротливых махин, далеких потомков Apocalypse Tank.

Прадедущка имеет полное право гордиться внуками. Громадины добродушно пережевывают отчаянно визжащих недругов. Восторг.

Дневная красавица

Massive Entertainment наносит апперкот за апперкотом. На роль "coup de grace" претендуют восхитительный интерфейс и хрустальной чистоты графика. Штурвал настолько легкий в обращении, насколько это возможно в комплексной тактической стратегии. Игрок никогда не запутается в дебрях иконок и кнопочек, отчаявшись понять, как же все это работает. Элементарно. Удобно. Не верится, но это так.

Что же касается полигонально-шейдерных достижений, то не извольте беспокоиться. Смотреть на скриншоты - занятие пустое. Красиво, но это лишь мертвая статика, застывший слепок, жалкая тень. Тщательнейшим образом выделанная вода, тени, легкие облачка в бирюзовом небе. Над холодным морем летит стая истребителей, серебристые силуэты честно отражаются в прозрачной влаге, дюзы горят лиловым огнем. А внизу, срывая связки в крик, несется пехота, тридцать простых солдат, половина из которых не доберется до нужного места. Новобранцев отшвыривает в сторону, раздирает на куски (честно, с кровью, не прикрываясь мерзкой припиской "детям до тринадцати"), и все это - под циничными лучами синего солнца, безразлично освещающего очередную бойню. Овация! Схватка же тяжелобронированных господ и вовсе схожа с терактом на китайской фабрике хлопушек. В такие моменты косяноязычие вбивает в челюсть осиновый кол и сочувственно хлопает по плечу. Словарный запас кончается и остается только подражать одному известному Библиотекаро, издавая странные "У-у-к!" и "И-и-и-к!". Вставайте господа, вставайте! Не жалейте ладоней, кричите "Браво!"

Почет

GC2 - суровый гость. Честный и правдивый. Не посрамив чести GC, сиквел сумел взять новую, совершенно неожиданную высоту. Ах, сколько же еще хочется рассказать. И о великолепном развитии сюжета, полного неожиданных поворотов (с обязательным Гадким Предателем), отлаженном AI. Грезится роспись полноценного гайда, с прочувствованным описанием всех милых морщинок и черточек. Друзья, верьте, Ground Control II достойна внимания и преданного обожания. Клянусь своими бигудами. Или я Светлана Игнатьевна Зарывай. А это не так.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★

8.8



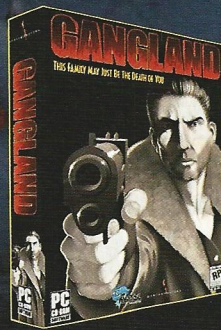
Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Мы прошли долгий путь
от сутенерства и шмали
до заказных убийств и торговли оружием...
Coolio в каком-то полицейском боевике

Порой складывается впечатление, что пресловутая "Бригада" была контрабандным путем вывезена на Запад и показана там узкому кругу лиц, донельзя впечатлившись увидевшим. К тому же среди них оказалось зное количество игровых разработчиков, в связи с чем на наши головы обрушивается вот уже вторая за последнее время гангстерская стратегия. И если, несмотря на серьезный потенциал, Chicago 1930 не блистала, то у ее последовательницы Gangland есть все шансы пусть на час, но все же стать калифом.

Ганста'с пэрэдайз

★ Жанр **Strategy/Action** ★ Издатель **Whiptail Interactive, Акелла** ★ Разработчик **MediaMobsters**
★ Рекомендуется **Pentium 4 1.1 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**
★ Сайт www.mediamobsters.com/index.php?pageid=2



Вооружены и очень опасны. А в этом милом городишке по-другому нельзя

Завязка проста до безобразия: жили-были в Палермо пятеро обыкновенных итальянских братьев по фамилии Мангано. Как-то раз трое из них, Романо, Анжело и Сони, пришли четвертого, Чико, и рванули за океан за длинным баксом, оставив на родине дедушку и совсем еще сопляка Марио. Спустя несколько лет они имели несчастье засветиться в городишке под названием Paradise City (очень оригинально), где были незамедлительно выпалены бдительным дядюшкой Винченцо, имевшим там небольшой гешефт. Получив от сына депешу, дедуля отправил младшенького Марио вершить правосудие по-палермски или как там правильно? В любом случае, в начале пути мы предстаем пред ясные очи "анкла Винни".

Тяжела и неказиста

Путь со дна до высшей лиги, мягко говоря, тернист. Поначалу придется и на побегушках шустрить, и конкурентские морды крошить собственноручно и под пули подставляться тоже собственной персоной. Хорошо еще, что есть соратники на любой вкус: от банальных быков, которым опасно давать в руки что-либо мудренее бейсбольной биты (иначе сломают), до "интеллектуалов", владеющих снайперским оружием и гранатометами.

Благополучие любой группировки зиждется на нескольких основных китах: финансах, кадрах, оснащенности и авторитете. Деньги в лучших традициях жанра снимаются с малого бизнеса, который можно банально обложить данью, а можно принять в команду и сотрудничать на ином уровне. К примеру, в кабаке вербовать головорезов, через ювелирный сбывать экспроприированные брелоки, через гараж — такие же запчасти и т.д.

О найме быков уже говорилось, а вот с квалифицированными специали-

стами придется попотеть. Дело в том, что изначально они являются как бы членами дружеских бандформирований, боссы которых не прочь предоставить их в ваше распоряжение, но лишь после какого-нибудь испытания вроде вычурного заказного убийства или захвата определенного объекта. А может, просто придется продержаться определенное время под атаками противника. Зато потом ваши ряды пополнятся, скажем, прекрасными русскими снайперами, а это, поверьте, стоит любых издевательств.

Однако даже самые талантливые бойцы — ничто без подобающего оснащения. Для этого в городе есть оружейные лавки, в которых даже самый отъявленный пушкофил найдет себе дудку по душе и таланту. В Paradise City в чести и Colt 1911 (а лучше сразу два, в обе руки), и томми-ганы, и дробовики, и СВД, и даже обыкновенные бейсбольные биты (есть, правда, и не совсем обыкновенные, с гвоздями), а также все виды взрывчатки. При этом любое огнестрельное оружие великолепно переваривает и стандартные боеприпасы, и дум-дум (сиречь разрывные), и начиненные столь любимой публикой взрывчаткой. Кстати, наполнение боекомплекта прямо пропорционально количеству подконтрольных оружейных лавок, так что делайте выводы.

С течением времени и накоплением жизненного опыта можно будет вырваться из-под опеки дяди Винченцо и пуститься в самостоятельное плавание, в ходе которого придется позаботиться и об обустройстве и защите штаб-квартиры, и о борьбе с конкурирующими кланами, и о масштабном развертывании подпольного бизнеса. В общем, о всяких мелочах, которыми наполнен день обычного мафиозо. А если после всего этого останутся силы, можно



Начало большого пути

Последняя пуля уже на подлете



устроить семейную жизнь, обзаведясь женой и потомством.

Финальные аккорды

Назвать Gangland шедевром язык не поворачивается: уровень не тот, да и недочетов хватает. Во многом ситуация исправляется после залагивания начальной версии патчами, но это все же не оправдание. Вместе с тем, игра получилась красивым середнячком. Короче, если вам очень хотелось стать бандитом, но вас не взяли, то Gangland — то, что доктор прописал.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★

6.4

Владимир ВЕСЕЛОВ



Происхождение видов (не по Дарвину)

WARLORDS BATTLECRY III

★ Жанр **Стратегическая RPG** ★ Издатель **Акелла/Enlight Software** ★ Разработчик **Infinite Interactive**
★ Рекомендуется **Pentium III 600, 256 Mb RAM** ★ Сайт www.akella.com/pub-warlords-ru.shtml

Лет пять назад, когда жанровое смешение в компьютерных играх начало стремительно набирать обороты, понадобилось создать какие-то критерии, по которым очередную игру можно было отнести к тому или иному разделу "Навигатора". Между разделами стратегий и RPG было достигнуто соглашение: если в партии более восьми персонажей, это стратегия, а если менее - RPG. В Warlords Battlecry III можно таскать за собой до восьми бойцов, да еще и сам главный герой, так что вроде бы получается типичная стратегия. Но если подойти к вопросу с другой стороны...

Несколько предварительных замечаний

RTS бывают двух типов: миссионные и территориальные. В первом варианте имеется определенный набор миссий, которые игрок проходит одну за другой.

При генерации главного героя нет никаких ограничений. Представителю любой расы можно назначить любой класс



Конечно, могут быть какие-то разветвления сюжетной линии, миссии обязательные, необязательные, бонусные, но главное в таких играх то, что свобода игрока жестко ограничена (в последнее время принято давать возможность переигрывать завершённые миссии, но никаких преимуществ повторное прохождение не дает). Во втором варианте вместо набора миссий имеется набор территорий, покрывающих страну, материк или целую планету. Тут свободы у игрока несколько больше: он сам решает, в каком порядке завоевывать территории, куда двинуться сначала, а куда потом. Однако и тут свобода далеко не полная, она ограничена количеством территорий и их расположением (вторгаться можно только в те провинции и страны, которые примыкают к вашим).

Теперь посмотрим, как обстоит дело в RPG. Обычно в них тоже имеется набор миссий (квестов), которые нужно пройти для окончательной победы, причем миссии даются последовательно или с небольшими разветвлениями. Система очень похожа на миссионную RTS, но есть тут любопытный нюанс: в RTS сложность миссий нарастает пропорционально опыту самого игрока или пропорционально получаемым им новым возможностям, в RPG же сложность квестов растет пропорционально уровню героя или партии. Более того, иногда очередной квест оказывается вам не по зубам, потому как уровень ваших подопечных низковат; это значит, что нужно выполнить пару-тройку необязательных квестов или посетить какую-то уже пройденную локацию и слегка прокачать партию.

Первый слой

Две предыдущие части WBC были сделаны достаточно традиционно, особенно вторая, в которой территориальный вариант был представлен почти в чистом виде. На первый взгляд может показаться, что и в третьей мы имеем его же, но это только на первый взгляд. В начале игры нам нужно создать, так сказать, плацдарм - захватить небольшой островок, лежащий неподалеку от недавно открытого материка. После того, как мы разберемся со стартовой миссией, на глобальной карте появляются два кружка, соединенные линиями с нашим островком. Картина напоминает миссионную RPG с двумя вариантами прохождения, на деле же это просто две новых локации, в которых мы можем побывать.

Добравшись до любой из них, получаем доступ к еще одной локации, а также возможность посетить таверну, базар или еще что-то. Кроме этого, в каждой локации можно выполнить какой-то квест (сюжетный или опциональный) или просто погонять местных монстров. По ходу игры открываются все новые пути (некоторые сразу, другие после выполнения обязательных квестов), количество локаций стремительно растет, но ничто не мешает нам посещать давно пройденные точки карты (разве что иногда по пути нашу партию перехватывают какие-то "бродячие" враги и происходит незапланированное сражение).

Как видите, мы имеем типичную RPG-шную систему, из которой убрана возможность самостоятельно побродить по городу, поглядеть, так сказать, вживую на местные достопримечательности.

Если на этом закончить наш анализ, можно обозначить WBC3 как гибрид, в котором глобальная часть сделана в виде RPG, а локальная - в виде RTS. Но мы копнем еще чуть глубже.

Второй слой

В стартовой миссии нам не дают собирать ресурсы и строить здания - это у нас типичная "проходная" миссия. В большинстве остальных (включая и опциональные) необходимо разворачивать типичное RTSовское строительство базы. Система построек, научных изысканий, апгрейдов и т.д. достаточно традиционна. Однако и тут сильно возвеличена роль главного героя - именно он "конвертирует" нейтральные шахты, после чего они начи-



нают пополнять ваши закрома. Если вы не позаботились захватить с собой рабочих, главный герой может собственноручно заложить основу будущей базы. Наконец, только он может собирать всякие полезные вещи, вываливающиеся из неприятельских героев.

Как видите, герой тут не просто "очень сильный юнит со специальными возможностями", а главное действующее лицо. Естественно, с его смертью миссия считается проваленной, но вот что интересно: после окончания такой неудачной миссии герой воскресает, причем может даже получить какие-то очки опыта. Такая ситуация хорошо нам известна по сериалу Might & Magic, так что и тут имеем RPGшную фишку.

Теперь посмотрим, с кем же нам приходится сражаться. В обычных RTS противником игрока выступает компьютерный "игрок". Оппонент (или оппоненты) имеет примерно те же возможности, что и мы, он тоже строит базу, добывает ресурсы и т.д. Иногда встречаются нейтральные цивилизации или расы, но по ходу миссии они обычно перестают быть нейтральными и примыкают к той или иной стороне.

В WBC3 же на картах частенько присутствуют твари, воюющие со всеми. Это те самые RPGшные монстры, которым все равно кем питаться и на которых так удобно прокачивать партийцев. Использовать их можно так: идет строительство базы, выполняются необходимые исследования и апгрейды, отправляете героя бродить по окрестностям и истреблять всякую нечисть. Если монстров будет достаточное количество, можно поднять уровень героя, что благотворно скажется в главной битве на данной карте.

Ну и, наконец, еще одна RPGшная фишка - возможность в ходе миссии выполнить какой-то субквест и разжиться чем-то полезным. На картах

частенько присутствуют часовенки, посетив которые, ваш герой получает небольшое задание (уничтожить сколько-то монстров определенного типа за определенное время). После выполнения такого квеста вам выдается бонус (чаще всего - несколько очень сильных юнитов).

Резюмируем: назвать тактический режим WBC3 чистой RPG было бы преувеличением, но не шибко большим.

Третий слой

Переходим к тому, о чем я до сих пор сознательно умалчивал, - к ролевой системе игры. Эта составляющая давно стала почти обязательным атрибутом приличной стратегии, но тщательно проработанная ролевая система до сих пор встречалась почти исключительно в поджанре Squad Combat Simulations (Jagged Alliance, Silent Storm, последний Fallout). В классических же RTS чаще всего присутствует жалкое ее подобие. В сериале WBC этой стороне игры всегда уделялось много внимания, не стала исключением и последняя серия. Уже на стадии создания alter ego начинаешь восхищаться богатством возможностей и обилием вариантов. Шестнадцать рас, каждая из которых имеет свои плюсы и минусы, двадцать восемь действительно уникальных классов (среди которых столь любимые публикой некроманты), тринадцать школ магии, дающих доступ к ста тридцати с лишним заклинаниям. Перемножьте все эти цифры, и вы получите количество вариантов прохождения игры, каждый из которых характеризуется своим стилем и драйвом.

К ролевой системе я отнес бы и набор армии для очередного сражения. В начале игры набирать воинов до начала миссии (и производить их в ее процессе) можно только из той расы, к которой относится ваш герой. Но как только вы обзаведетесь первым союзником, появится возможность перед началом миссии оп-



ределить, каким типом войска вы будете в ней руководить. А надо сказать, стиль боя, скажем, имперцев значительно отличается от стиля боя тех же варваров. Так что в процессе игры приходится думать и о том, с кем можно поссориться, а кого лучше иметь в союзниках.

Смешиваем слои

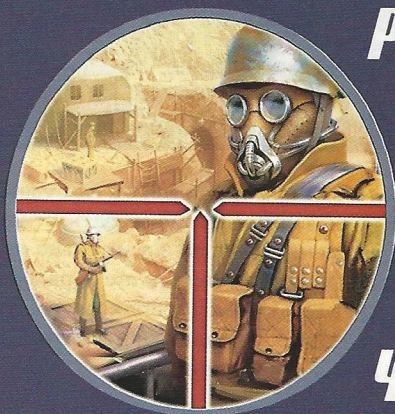
На протяжении всего этого обзора я старательно доказывал, что игру нужно отнести к жанру RPG. Теперь же настала пора признаться, что это все же не совсем RPG. WBC3 стоит ровно посередине между классическими RTS и классическими RPG. Это уникальное положение создает и уникальную ситуацию - WBC3 может помочь "чистым" RPGшникам освоить и полюбить RTS, а "чистым" RTSовцам освоить и полюбить RPG. Ну а для "многожанровников", которым по барабану все жанровые различия - лишь бы игра хорошая была, WBC3 и будет такой хорошей (даже очень хорошей) игрой.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★
7.6	



Гнэл = SF = Глап УНАНН

ВАРИАЦИЯ НА ТЕМУ ТИШИНЫ



Руководство по работе с редактором уровней "Операция Silent Storm: Часовые"

S3 ОПЕРАЦИЯ Silent Storm ЧАСОВЫЕ



Одиннадцатого июня сего года в продажу поступил DVD-вариант "Часовых", содержащий в себе редактор и все необходимые ресурсы для создания всевозможных модов. Редакция решила приветствовать это знаменательное событие публикацией на страницах журнала мастер-класса, в ходе которого будут детально рассмотрены все этапы создания новой миссии для игры "Операция Silent Storm: Часовые". Данный мастер-класс адресован начинающим модмейкерам, не имеющим пока опыта работы с редактором S3. Проводить его будут, во-первых, я, ваш покорный слуга, в роли подопытного кролика, а во-вторых, дизайнеры Nival Interactive Дмитрий Никулин и Михаил Морозов в качестве консультантов главного калибра и связник-радиост Артем Излев. Отдельная благодарность Дмитрию Колпакову за организацию явки и выдачу пароля.

В рамках мастер-класса мы рассмотрим процесс создания карты для случайной стычки и подключения ее к игре в качестве мода, и попутно покажем на моем примере, как человек, впервые увидевший редактор S3 может научиться работать с ним всего за пять уроков.

УРОК ПЕРВЫЙ

Иnstалляция и настройка интерфейса редактора. Подготовительные действия при создании новой карты

Во-первых, для работы с редактором нам придется обзавестись SQL-сервером. Сделать это элементарно: просто инсталлируйте его с диска "Часовых" (находится в директории Bin\MSDE). Подразумевается, что сама игра у вас уже давно проинсталлирована и работоспособность ее проверена. Теперь можно и редактор поставить. Счастливые владельцы DVD-версии могут взять его с игрового диска, а для остальных мы выложили редактор на диск, прилагающийся к журналу. После перезагрузки на системах NT, 2000 и XP SQL-сервер поднимется сам, а на более ранних версиях ОС придется запустить его вручную. Если у вас возникнут какие-либо

трудности при инсталляции или запуске, обратитесь к описанию редактора, там есть рекомендации на этот случай.

При первом запуске редактора следует создать собственный профиль: нажмите на кнопку "New" и укажите название профиля и его описание. В дальнейшем при запуске редактора не забывайте выбирать свой профиль. Делается это для того, чтобы вносимые изменения не влияли на исходные ресурсы игры. В противном случае работоспособность первоначального варианта "Часовых" может пострадать.

Давайте теперь запустим редактор и подготовим его к работе. Экран разделен на три части. Слева представлены закладки с ресурсами, состав их по умолчанию не совсем удобен для нас, поэтому скроем ненужные ресурсы и выведем необходимые. Для этого в главном меню идем во View → Select Resource tabs (можно также воспользоваться кнопкой на инструментальной панели). В группе Zones отметим следующие пункты: Constructor, Objects, Spots и Templates. Все другие ресурсные закладки можно пока с экрана удалить. Теперь выберем закладку Templates и создадим там новую папку. Выделяем пункт "All templates", правой

кнопкой мыши вызываем контекстное меню и выбираем "New Folder". Назовем новую папку, к примеру, My_Mod.

Пришло время отложить мышь и взяться за карандаш и бумагу. Многие начинающие модмейкеры недооценивают важность этапа выработки общей концепции будущей миссии, считая, что достаточно просто в уме прикинуть, что там будет и как, а детали додумать по ходу дела. В результате получаются либо неинтересные, а то и просто неиграбельные миссии, либо автор бросает работу задолго до окончания, устав от бесконечных переделок. Универсальное правило разработчика гласит: "Чем точнее и детальнее составлен дизайн-документ, тем меньше времени уйдет на реализацию проекта". Не забывайте об этом.

Начинается все со сценарного замысла. Необходимо придумать некую историю, описывающую происходящее в миссии. От того, насколько грамотно будет закручена интрига, зависит, интересно будет ли игроку проходить ваше творение или нет. Далее не поленились сделать набросок будущей карты, желательно в масштабе. Начинать надо с определения размеров и взаимного расположения наиболее крупных и трудно модифицируемых объектов

(зданий, мостов, крупных ландшафтных объектов типа скал или обломков). Здания следует проектировать, исходя из того, что персонаж занимает один узел сетки, соответственно, для нормальной проходимости в зданиях необходимо иметь проходы шириной не менее одного строительного блока. Учитывайте это при разметке комнат и коридоров, а также при планировке интерьеров. Мебель, открывающиеся двери или окна и прочие элементы интерьеров не должны блокировать проход. Отнеситесь к этой части работы с максимальной ответственностью - ошибки при определении размера карты практически неустраняемы.

Для нашей учебной карты выберем следующий сюжет. Близ одного из хуторов "Молот Тора" организовал замаскированный опорный пункт, предназначенный для снабжения диверсионных групп оружием и боеприпасами. Охрану осуществляет группа боевиков, которым приказано не обнаруживать себя без особой необходимости. Подробное описание миссии и набросок карты находятся в файлах на нашем диске.

Полезные советы

Рассчитывайте на то, что игрок приведет на карту шесть вооруженных до зубов головорезов. Чтобы организовать им достойный прием, противник должен иметь количественное или позиционное преимущество. Продумайте, сколько боевиков вы задействуете, где они будут стоять, с какой позиции они будут вести огонь. Все это поможет правильно определить размер карты. Не создавайте толчеи, помните, что гранаты - это грозное оружие.

Не пытайтесь создать глобальную миссию на манер, скажем, "Блицкрига". Во-первых, движок S3 нагружает машину много больше, чем тот же "Блицкриг", и крупная карта будет тормозить на большинстве компьютеров, а, во-вторых, геймплей "Часовых" таков, что ведение стратегических действий не предполагается. Ну не будет же, в самом деле, диверсионная группа сражаться с целой дивизией.

Домашнее задание: изучить раздел "Интерфейс редактора" из Руководства к редактору.

УРОК ВТОРОЙ

Создание карты и формирование рельефа. Расстановка ландшафтных объектов. Принципы обеспечения проходимости и разграничения зон видимости

Ограниченные журнальные площади не позволяют расписать интерфейс редактора, поэтому, назначение кнопок и инструментальных панелей было задано вам на дом. Надеюсь, что все внимательно изучили указанный раздел справки.

Что ж, приступим к созданию непосредственно карты. Для этого сделаем в нашей директории My_Mod новый темплейт. Те, кто выполнил домашнее задание, уже знают, что это такое, а кто поленился - бегут быстренько нагонять упущенное.

Вызовем контекстное меню и выберем пункт "New Item". Размеры, согласно нашего дизайн-документа будут 128 на 64 блока, назовем же мы это дело hideout (в переводе с английского - "схрон"). Теперь в панели управления слоями добавим два слоя Height map (карта высот) и Textures (текстуры земли). У нас должен получиться белый прямоугольник, расчерченный на квадраты. Пришло время формировать рельеф. Делать это можно разными способами, но удобнее всего создавать рельеф при помощи карты высот по градациям серого. Для этого нам понадобятся элементарные навыки работы с Photoshop. В принципе можно нарисовать текстуру и от руки, а потом отсканировать, но опыт показывает, что по ходу редактирования ландшафта придется несколько раз ее перерисовывать, а вручную это не очень удобно. Итак, создаем в Photoshop рисунок в градациях серого (Grayscale) с глубиной цвета в 8 бит и размерами 128 на 65 пикселей. Заметьте, что размер текстуры соотносится с размером карты в пропорции "1 пиксель равен 1 блоку, плюс по одному пикселю на каждое измерение". Теперь нанесем на рисунок будущий рельеф, учитывая, что черные зоны - это низины, а белые - возвышенности. Границы цветов следует тщательно размыть, чтобы ландшафт не шел ступенями. Рекомендую создать тренировочную карту и попрактиковаться в создании различных складок местности.

Когда рисунок готов, сохраняем его в формате .bmp и открываем его в редакторе. Здесь выделяем слой (height map), вызываем его свойства и задаем максимальную высоту равной 10, текущую высоту оставляем на отметке "0". Теперь в главном меню в Tools выбираем "Import height map", указываем файл с нашим рисунком и получаем некий рельеф. Конечно, он нуждается в доводке. Тут тоже имеется масса способов: можно просто вручную править, можно добавлять новые элементы путем наложения новых карт высот. Я использую метод редактирования существующей карты. Покажем этот метод на конкретном примере. Предположим, что у нас получился узкоязычный овраг, и нет площадки под постройки и подворье хутора.

Займемся оврагом. Возьмем мост из закладки Objects. Там в директории Buildings\OutdoorStuff\Wood_Bridge есть как раз такой, какой нам нужен. Просто захватите объект мышью и перетащите его на нашу карту, проследите за тем, чтобы активным был нулевой

этаж. Теперь активизируйте слой "Subtemplates", выделите мост, поверните его в нужное положение (делается это при нажатом Shift'e) и установите так, чтобы один его конец уперся в край оврага. Переходим на слой "Height map", и возле другого конца моста делаем два небольших холмика. Теперь выровняем площадку под хутор. Для этого по контуру будущей площадки сделаем холмики нужной высоты. Открываем меню Tools и выбираем пункт "Export grayscale". Получим файл xxxxxx_heightmap.bmp, где xxxxxx - это номер нашей карты в индексе базы. Загрузим теперь этот файл в Photoshop и увидим, что две светлые точки указывают на необходимую ширину черной полосы, формирующей овраг. Светлые же точки по контуру будущего хутора помогут выровнять площадку. Возьмите "пипеткой" нужный цвет с одной из точек и залейте "кистью" будущую площадку в этот цвет. Остается только наложить модифицированную карту высот обратно на нашу местность. Надеюсь, суть метода понятна. При необходимости процедуру можно повторить. Тонкая же настройка ландшафта под конкретный объект производится так: удаляем текстуру посредством нанесения текстуры Transparent и, обнажая, таким образом, сетку, двигаем непосредственно узлы. Вот, например, подгонка высоты краев обрыва под высоту моста производится именно так.



Полезные советы

Размеры любого темплейта должны быть кратны восьми блокам!

Не включайте сетку без необходимости, это повысит скорость перерисовки экрана.

В низинах растительность гуще, трава выше и слегка темнее, чем на возвышенности. В тени дерева трава растет хуже, чем на солнце.

Просмотрите все элементы в ресурсной закладке Objects. Могут родиться оригинальные идеи. При некоторой фантазии из стен объектов, заготовленных под стены шахт (Objects\Settings\Mines\) получаются неплохие скальные выходы для оврага.

Следующий этап - это нанесение текстур на землю. Перейдите на слой "Texture" и вызовите свойства. Используем для оврага текстуры UK_Ground_04 и UK_Ground_05; для остальной части - UK_Grass_03, а площадку под хутор зальем пока UK_Chapter_01. Варьируйте размер кисти для более точной заливки пограничных зон. Теперь сформируем дорожку и тропинку от нее к будущим воротам хутора. Используем для этого инструмент "Terrain Spot". Заводим себе новый слой "Spots Layer 0" и идем в ресурсную закладку "Spots". Споты переносятся в карту простым перетаскиванием. Для грунтовок я использовал семейство спотов Spots\UK_road_xx, а для тропинки - Spots\UK_Terrain\Upath_xx. Окантовка дороги выполнена при помощи Spots\GrassSpot_Transit. С оврагом придется повозиться основательно. Я использовал для отделки склонов и дна объекты из набора Objects\Settings\Mines и кое-что по мелочам из objects\TerrainObjects. Впрочем, возможны варианты, фантазируйте сами. Пришло время заняться растительностью. Кусты и деревья находятся в папке Objects\TerrainObjects\Trees. Тут надо немного поговорить о том, как расположение естественных преград влияет на развитие миссии. Во-первых, у нас есть вход в схрон, который надо замаскировать; во-вторых, необходимо скрыть позицию снайпера; в-третьих, нам понадобятся укрытия для патруля, когда группа игрока будет обнаружена. Таким образом, нам потребуется группа деревьев на западной возвышенности, нужно организовать за-

каждого вида травы, который вы будете использовать, необходимо создать собственный слой. В окне управления слоями создаем слой типа "Grass". Каждый такой слой имеет связанный с ним слой "Grass Color". Этот слой предназначен для управления цветом травы на связанном слое "Grass", что позволяет имитировать, скажем, пожухлую траву или запыленную на обочине дороги. Наносится травяное покрытие точно так же, как текстуры земли - при помощи кистей разного размера. Плотность посадки изменяется от нуля до той величины, которую вы выставите в окошке "Max". Значение по умолчанию - "0", так что не забывайте выставить нужную плотность, иначе у вас не появится ни кустика. Варьируя типы травы, а также ее цвет можно создать различные вариации травяного покрытия. Простор для фантазии неограничен. Крышку люка возьмем из Objects\Buildings\Roofs\Hatch и разместим на ее будущем месте входа в схрон. Теперь скроем ее кустами и поваленным деревом. Осталось придумать укрытие для патруля. Для этих целей сойдется небольшой фруктовый сад, когда-то обнесенный живой изгородью, а теперь изрядно заброшенный. Сад возьмем готовый из темплейта Missions\a_builder\Flora\Garden, бывшую живую изгородь наделаем из кустов. В довершение приправим ландшафт несколькими деревьями, прикроем кустами неудачно торчащие углы скал и выставим на южном берегу оврага вблизи моста темплейт Deploy, обозначающий точку входа группы на карту.

главную карту в качестве субтемплейта. Поговорим сначала о том, из чего строится дома в S3. Строительные блоки совсем не похожи на те объекты, с которыми мы работали до сих пор.

Во-первых, для каждого из них задан материал, определяющий прочность и способ разрушения, кроме того, каждый строительный блок имеет четыре текстуры. Если в ресурсной закладке Constructor выбрать любой элемент и посмотреть его свойства, то в разделе Materials мы как раз и найдем эти текстуры. Перечислим их:

FirstGeomDefMaterial0 - материал лицевой стороны;

FirstGeomDefMaterial1 - материал тыльной стороны;

FirstGeomDefMaterial2 - материал торца;

FirstGeomDefMaterial3 - материал разлома.

Как видим, физические свойства и внешний вид строительного блока определяются разными параметрами, так что, скажем, деревянная с виду стена в S3 может оказаться совсем и не деревянной. Это дает дополнительные возможности дизайнеру с фантазией. Например, если шаги по некоторой части бетонного пола в заброшенном цеху отдаются гулким металлическим звуком, то где-то рядом наверняка нужно искать вход в bunker. Работа с материалами позволяет также латать прорехи в балансе. Например, нужно не дать игроку пробиться в заминированный подвал, взорвав гранатой пол первого этажа. Этого можно добиться, сделав пол неразрушаемым, хотя с виду это будет простой паркет. Строительные блоки автоматически располагаются по узлам сетки, и их состояние рассчитывается на основании анализа соприкосновения друг с другом, отсюда накладываются некоторые ограничения на форму и размеры зданий.

Если поверхность под будущей постройкой гарантированно ровная, то можно класть пол первого этажа прямо на землю, но такого обычно не бывает, так что давайте сделаем сначала фундамент. Идем в ресурсную закладку "Constructor", в папку Walls\FundamentWalls. Здесь находятся стены для устройства фундаментов. Нам понадобится стена fw21con. Строим коробку 14x8 блоков и отделяем 4 блока перегородкой, это будет спальня. Для удобства работы можно залить поверхность земли какой-нибудь текстурой, а слой Height Map выключить. Теперь выделяем наш фундамент и перемещаем его на один этаж ниже. Поскольку дело происходит в Англии, то строить бревенчатую избу было бы некорректно. Так что ставить будем кирпичный домик. Берем в папке Walls\GeneralWalls\Full элемент Wall02br и повторяем контур фундамента, Внут-



росли под склоном южнее хутора и расставить несколько деревьев вдоль дороги. Кроме того, засадим лесом южный берег оврага, чтобы группа игрока не сразу обнаружила себя. Также нужно будет предусмотреть укрытия для группы, которая будет оборонять вход в схрон, но об этом мы позаботимся чуть позже. Теперь о траве. Для

УРОК ТРЕТИЙ

Строительство наземного объекта. Расстановка элементов интерьера, проверка проходимости внутренних пространств

Приступим к строительству дома. Создадим новый темплейт 16x24 с названием "house". Здесь мы и построим наш дом, а потом вставим все это в

реннюю перегородку сделаем потоньше, из элемента Wall01br. Рассмотрим теперь установку дверей и окон. Сначала надо заменить стандартную стену участком с проемом. Берем из папки Walls\Windows\Window01\Wall элемент 02br и заменяем им часть стандартной стены. Следите за тем, чтобы строительные блоки не налезали друг на друга, иначе при разрушении такого участка стены будут наблюдаться аномалии. Теперь вставим раму, для деревенской местности сгодится элемент Walls\Windows\Window01\Frame\02frame02. Осталось вставить само окно. Я остановился на варианте Objects\Buildings\Windows\1stFloor\Base01\Window01curtains_open. Аналогичным образом поступим и с дверями. Полы сделаем дощатыми из элемента Floors\Floor_wv01. Помните, что лаги для пола кладут по короткой стороне, поэтому доски лежат вдоль длинной стороны помещения. Скосы под кровлю находятся в папке Wall\RoofWalls. Для нашего домика нам понадобятся элементы RoofWalls\2x1\02\rw02br_11 и RoofWalls\2x1\02\rw02br_10.

Переходим к отделочным работам. Покраска строений производится при

дует развернуть надлежащим образом. Для стен спальни брался материал Walpaper04, а скосы под крышу закрашивались Brick12_02 и Brick06_02. В принципе, можно закрасить дом как вам нравится, только не забывайте, что это деревенский дом, а не вилла аристократа. Теперь надо расставить элементы интерьера. С точки зрения дизайна тут есть два существенных момента. Во-первых, это проходимость: с особой тщательностью следует продумать взаимное расположение открывающихся окон и дверей, они не должны пересекаться, иначе AI не сможет преодолевать такие участки дома. Во-вторых, это достоверность. Согласитесь, что в деревенском доме нет места камину. Кроме того, в каждом обитаемом доме есть подобие кухни и хотя бы одна кровать. Что ж осталось только накрыть все это крышей. Переходим на этаж 1 и вставляем элементы Solids\Roof\2x1\L0\Plain2. Под входную дверь подложим порожек Objects\Buildings\Entrance\Brick01 или аналогичный. Теперь нам нужно избавиться от окружающего ландшафта, который будет нам мешать при вставке здания на большую карту. Переходим в режим захвата объектов рамкой, активируем этаж 1 и выделяем все объекты фундамента; теперь идем на этаж 0, зажимаем Ctrl и выделяем весь первый этаж. Аналогичным образом выделяем кровлю. Теперь правой кнопкой мыши вызываем контекстное меню и выбираем там пункт "New template from selection". Назовем новый темплейт "house1", а старый вариант - "house" можно удалить. Последняя

операция - это вставка домика в карту. Открываем темплейт "hideout", перетаскиваем "house1" на большую карту, предварительно активировав на ней нулевой этаж. На скриншоте можно

посмотреть, что получилось у меня и сравнить с тем, что вышло у вас.

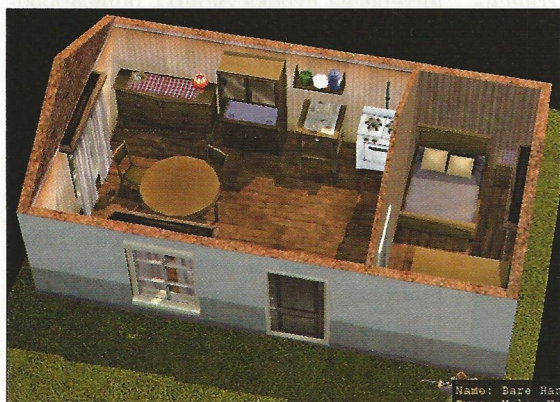
Домашнее задание: изготовить и вставить в карту сарай. Закончить оформление подворья и хутора целиком.

Полезные советы

Строительные блоки имеют единый принцип обозначения. Например, Wall02on обозначает "стена толщиной 2 единицы из бетона". Обозначения текстур следующие: br - кирпич, con - бетон, wh - доски горизонтально, vv - доски вертикально, metall - металл, индекс UD обозначает, что данный строительный блок неразрушим.

Создавая темплейт под здание, делайте его на три-четыре блока больше, чем габариты будущей постройки. Дело в том, что блоки крыши имеют довольно большой бокс и если край карты будет слишком близко от угла здания, то вы не сможете правильно установить крайний элемент кровли.

Если вы не знаете, где искать тот или иной объект, обратитесь к папке темплейтов Examples. Там имеются тематические подборки различных объектов. Найдите нужный объект, кликните в его свойствах по полю ModelID. Путь к объекту можно найти в ресурсных закладках.



помощи специальной панели. Зайдем в пункт "View" главного меню редактора и активируем там строку "Building Brushes". Посмотрим, как это работает. Пункт "Material" позволяет выбрать одну текстуру, которой и будет краситься поверхность блока. Пункты же "Set" 1-5 позволяют создать наборы из четырех текстур. Обозначения в наборе следующие.

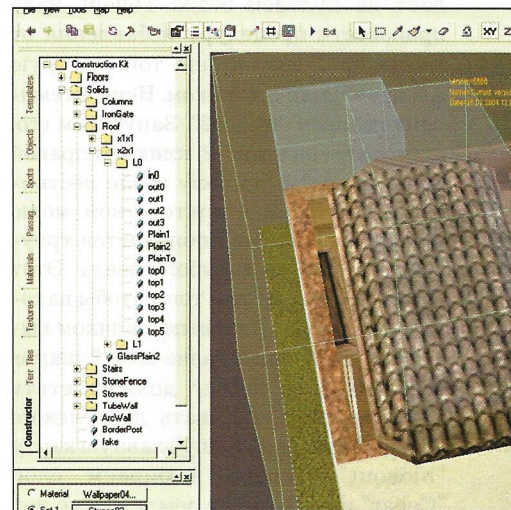
Material 0: - текстура лицевой стороны;

Material 1: - текстура тыльной стороны;

Material 2: - текстура торца;

Material 3: - текстура разлома.

Рекомендую вывести ресурсную закладку "Materials" из группы "Graphics" и просмотреть стандартный набор текстур для закрашки строительных блоков. Для окраски внешних стен я использовал набор "0-Stucco02; 1-Walpaper; 2-Brick; 3-Brick". Некоторые блоки могут стоять внутренней стороной наружу, их сле-



Вот такой у меня получился хутор



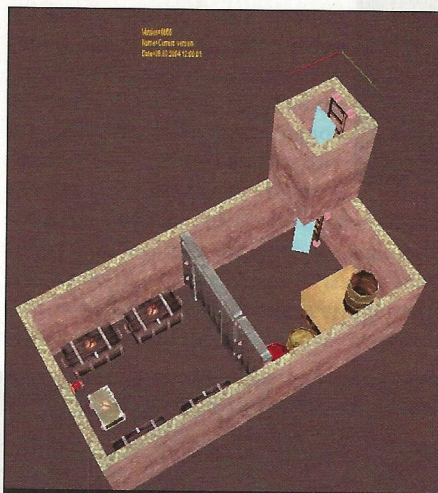
УРОК ЧЕТВЕРТЫЙ

Строительство подземного объекта. Особенности строительства подземных помещений

Для строительства подземного бункера создайте новый темплейт "under1" размером 24x24. Внешние стены, пол и потолок подземных объектов строятся из неразрушаемых блоков. Для пола и потолка используем элемент \Floors\Undestructible, а стены сделаем из \Walls\General Walls\Full\Wall02ud. В одном из углов нарастим вертикальный участок - это будущий вход. Разгородим помещение пополам стальной дверью Objects\Buildings\Doors\LatticeWall\LatDoor, а чтоб у игрока не возникало соблазна подорвать ее гранатой, поставим рядом бочку с бензином. Зачем это нужно - обсудим чуть позже. В дальнейшей части установим несколько ящиков из папки Objects\Buildings\Outdoor Stuff\BoxBarrels, их наполнением займемся потом. Завершает интерьер сфона лампа Objects\Buildings\Lights\IndustrialLamps\Red, и два пролета лестниц Objects\Buildings\Ladders\MetalRustedLadder. Выход закроем люком Objects\Buildings\Roofs\Hatch. Выделяем все и опускаем на два уровня ниже, вход теперь попадает на нулевой этаж. Теперь надо произвести процедуру избавления от ландшафта аналогично той, которую мы проводили с домиком. Новый темплейт назовем "under2". Запускаем его, переходим на этаж -2, кликаем правой кнопкой мыши по полу возле лестницы и выбираем в контекстном меню пункт "New ladder", появляется треугольная призма голубого цвета. Этот объект нужен AI для того, чтобы найти путь вниз. Двойным щелчком вызываем свойства и назначаем 8 шагов. В результате ladder должен стать вдвое выше и доставать до нулевого этажа. Запускаем нашу главную карту "hideout". Теперь выбираем слой "Cellar" и вырезаем в земле прямо под люком отверстие размером в 4 ячейки, сам люк теперь можно удалить. Далее следует выключить слой "Height map" и активировать этаж 0. Все готово к вставке сфона, перетащите его на главную карту, поверните как вам удобно и, заглянув как бы из-под зем-

ли, совместите выход с замаскированным люком. Готово. Сдвиньте люк в сторону, запустите миссию и проверьте, не мешают ли кусты и деревья проходу к лестнице. Если все хорошо, то не забудьте вернуть люк на место.

Займемся ящиками. Идем в темплейт "under2" и выделяем любой из ящиков. За его содержимое отвечает параметр RPGChestID. Кликнем по нему и попадем в ресурсную закладку "Chests". Здесь хранятся заранее заготовленные наборы предметов, которые вставляются в миссию в зависимости от уровня партии играющего. Для данной карты нас больше всего устроят наборы из Zones\Terror - склад-то принадлежит "Молоту Тора". Выберите любой комплект, как видите, он имеет всего два свойства: уровень и состав предметов. Если возникнет желание создать собственный набор, то следует вывести на экран ресурсную закладку "Chests" (она находится в группе RPG Settings). Создать новый объект, а далее сделать варианты для всех 15-ти уровней, указывая для каждого уровень (для одного уровня может быть больше одного набора) и набирая состав предметов. Отнеситесь к этой процедуре взвешенно. Количество и качество предметов должно строго соответствовать уровню персонажей игрока, иначе игровой баланс окажется под угрозой. Ну вот, теперь каждому ящику укажите свой набор.



Схрон в сборе. Пол и потолок отключены для наглядности

Полезные советы

У дверей и ящиков имеется несколько особенно полезных свойств. Grenade - этот параметр показывает, какой гранатой или миной заминирован объект. Если поле пустое, то объект не заминирован. Islocked - это свойство указывает на то, заперт ли объект на замок. Значение false соответствует состоянию "не заперто". LockHardness - уровень сложности замка. KeyID - это "имя" ключа, который открывает данный объект.

Высота объекта "ladder" должна быть кратна четырем.

При организации вертикальных шахт, по которым персонажи должны подниматься и спускаться, часто возникают трудности с обеспечением прохода или правильным расположением ladder'a. Если персонажи не находят путь вниз - откройте темплейт All Templates\SA Random Encounters - Scenario\New\EnglandBunker и посмотрите, как там сделано.

УРОК ПЯТЫЙ

Расстановка юнитов противника, настройка баланса миссии

Пришло время населить нашу карту врагами. Поговорим немного о персонажах. Выводим на экран ресурсную закладку "Pers" из группы "RPG Settings". Поскольку мы делаем случайную миссию, то персов будем брать из папки Mobs_for_RE\Terror. Рассмотрим свойства типичного персонажа на примере TerrOfficer. Секция General нас пока не интересует. В секции Chests мы видим два знакомых нам по предыдущему уроку рэндонабора предметов, включающих в себя варианты для уровней с 1 по 15. Набор WeaponInHand - это оружие в руках персонажа, а комплект WeaponInBackpack - это то, что лежит в рюкзаке и может быть извлечено при необходимости. Следующее интересное свойство - это DisplayName из секции String. Это та строка, которая высвечивается над персонажем при наведении курсора. Настоятельно рекомендую использовать в этой строке английскую лексику, иначе пользователи локализованных версий вряд ли поймут, что там написано. Далее нам пока интересна строка SideID, определяющая воюющую сторону, которой принадлежит персонаж. Остальные свойства будем рассматривать по ходу дела при необходимости.

Смотрим в наш дизайн-документ и видим, что нам нужно разместить снайпера, патруль и взвод прикрытия на хуторе. Открываем темплейт "hideout" и начинаем ставить юниты. На пригорок ставим снайпера TerrSniper. Поворачиваем его лицом к мосту, с точным местоположением и позой (регулируется параметром "Pose" в свойствах юнита) придется поэкспериментировать, чтобы найти точку, откуда снайпер заметит идущих по дороге как можно раньше. Количество и вероятность нанесения им урона будем регулировать параметром "RelativeLevel", показывающего, на сколько уровней данный юнит выше (ниже) уровня партии игрока. Соответственно уровень будет меняться и вооружение. Впрочем, можно сделать себе персональный набор, как это делается - вы уже знаете. Кроме того, следует задать логику поведения. Параметр "Logic" выставляем "Sentry", чтобы наш снайпер не покидал укрытия под деревьями.

Теперь займемся патрулем. В состав патруля включим четырех солдат и унтер-офицера. Роль унтера будет играть TerrSoldier[1], а патрульных наберем из двух TerrGunner и двух TerrRifleman. Делается это для того, чтобы данная группа была боеспособна как на дальней, так и на средней дистанции. Раз это патруль, то надо

задать ему маршрут. Кликом правой кнопки мыши вызываем альтернативное меню и выбираем пункт "New Waypoint". Всего нам понадобится три флажка: W1, W2 и W3. Ставим их так, один на дальнем от входа конце дороги, второй на месте, где ответвляется тропинка на хутор, а третий - в кустах позади бывшего сада. Выбор мест точек маршрута не случаен. Маршрут проложен так, чтобы:

- патруль не выходил из зоны прикрытия снайпера;
- пребывал в двух-трех ходах от взвода прикрытия (порядка 150-200 AP);
- он мог перехватить игрока, если тот пойдет через овраг к хутору через сад и заросли.

Теперь выделяем весь патруль рамкой, и задаем им общую группу посредством изменения значения параметра "Group" на Group1. Двойной клик на любом патрульном вызывает меню добавления навигационных точек. Добавьте созданные ранее точки в правое окно. Осталось задать патрульным режим "Roaming" и назначить значение параметра "RoamingRadius" равным примерно 30, чтобы группа не растягивалась на маршруте.

Начинаем формировать взвод прикрытия. На хуторе разместим офицера и семь солдат. Тут нам понадобятся гренадеры TerrGrenadier (не менее двух), а также автоматчики. Не помешает также один пулеметчик. Гренадеры нужны также и как источники гранат. Поскольку вход в схрон открыть невозможно, придется его взрывать. Если игрок пришел на карту двумя разведчиками и вырезал всех без лишнего шума, то оставлять его без главного приза только потому, что он не взял с собой гранат как минимум невежливо. Для подстраховки положите пару приличных инженерных гранат или мин в ящики в сарае, если игрок придет на карту в самом начале игры, то у гренадеров в наборах гранаты будут слабые - такими люк не взорвешь. Взводу выставим пока логику "Roaming" с радиусом передвижения порядка 40 AP. Это как раз размер хутора. Потом, по мере отладки баланса миссии, будем изменять логику каждого бойца в зависимости от замысла. Займемся теперь офицером. Идем в ресурсную закладку "Pers" и двойным кликом на TerrOfficer вызываем содержимое карманов офицера. Положим ему туда предмет Prison Key. Теперь можно ставить офицера на карту. Ему дадим логику "Sentry" и посадим в положение "Crouch", чтобы не светился и не лез в бой. Далее нужно узнать номер ключа. Для этого вызовем на экран ресурсную закладку "Keys" из группы "RPG Items". Легко увидеть, что KeyID нашего ключа равен 98. Помните, где у нас было такое поле? Отлично! Идем в темплейт "under2" и выделяем нашу

стальную решетчатую дверь. Зададим в поле "IsLocked" значение "true", а в поле "KeyID" пропишем 98. Ну вот, теперь игроку, для того чтобы пожить в записках "Молота", придется не только найти вход в схрон, но и завладеть ключом (через труп офицера естественно). Взорвать стальную дверь нереально, да и бочка бензина отвратит игрока от экспериментов. А чтобы игрок не взломал замок, выставим в поле "LockHardness" циферку 13, например. Заключительный штрих в заселении миссии - это определение отношения персонажей друг к другу. Вызываем свойство главного темплейта с названием "DiplomacyID". Двойным кликом на строку этого свойства вызовем ресурсную закладку "Diplomacies". Выберем пункт "random encounters". В этой таблице указаны отношения разных групп между собой. Игрок и его команда всегда в нулевой группе. Враги у нас создались все в группе 1 (см. поле SideID в свойствах персонажей), так что позаботьтесь, чтобы группы 0 и 1 были врагами. Теперь придется несколько раз переиграть созданную миссию, чтобы правильно отрегулировать уровни юнитов. Помните, что противник обязан не давать игроку спуску, но и совсем душить не должен. Игровой интерес поддерживается в довольно узких пределах сложности прохождения миссии, поэтому не теряйте чувства меры. Я переигрывал миссию порядка десяти раз разными способами. Пришлось изменить логику части взвода прикрытия на хуторе, чтобы не набрасывались на игрока одновременно с патрулем, был существенно повышен уровень снайперу, чтобы чаще попадал. Были уменьшены радиусы Roaming Radius для патруля, чтобы не разбредались по карте и включена опция FearUseToHit для офицера. Внесенные изменения привели к тому, что при попытке пройти по дороге снайпер засекает оппонентов и связывает боем до подхода патруля, а при проходе игрока справа, по кустам группа с большой долей вероятности натывается на патруль, перестрелка с которым привлекает внимание части взвода прикрытия, имеющую логику "Roaming". Одним словом, противник оказывает равномерное противодействие игроку по всей карте, не распыляет силы и вообще держится молодцом насколько это возможно.

УРОК ШЕСТОЙ

Отладка, трансляция и подключение новой миссии

Собственно отладку миссии следует проводить на каждом этапе ее создания. Пройдите карту несколько раз разными способами. Если оборудование группы, выданное по умолчанию, по каким-либо причинам не устраивает вас, положите у точки входа все, что считаете нуж-

ным. Не забудьте только потом все это убрать. Включим теперь миссию в состав случайных стычек на карте Англии. Для этого выведем на экран ресурсную закладку "Chapters" из группы "Scenario Items". Тут нас будет интересовать карта AddOn\England. Откроем ее двойным кликом. Зеленые ромбы на карте - это сценарные миссии, а вот многоугольники с синими вершинами - это и есть зоны случайных стычек. Создадим новую зону на севере Англии, кликнув правой кнопкой мыши и выберем пункт "New Sector", зададим количество вершин не менее 10 и увеличим сектор примерно до размера уже существующих зон случайных стычек. Не знаю с чем это связано, но опытным путем доказано, что в секторах с количеством вершин шесть (это значение по умолчанию), а также в секторах слишком маленьких по площади иконки случайных стычек не возникает. Теперь наведем курсор на одну из вершин и снова вызовем контекстное меню. Нам нужен пункт "Sector properties". Для случайной стычки важны два параметра: "Probability" - вероятность появления миссии (если параметр равен ста, то случайная стычка доступна при каждом заходе на карту), и "Template" - ну тут все понятно: нужно указать темплейт с миссией.

Трансляция созданной и отлаженной миссии производится нажатием кнопки "Build" на инструментальной панели. Этот процесс займет некоторое время, зависящее от размера вносимых вами изменений и вычислительной мощности вашего компьютера. Если два черных DOS'овских окна появились и исчезли без сообщений об ошибках, значит, все прошло удачно. Закрываем редактор и идем в директорию с игрой. Там можно увидеть папку с названием идентичным названию профиля, который мы создали еще на первом уроке. Внутри папки профиля есть файл s3description.txt. Внутри этого файла находится строка, которая будет отображаться в окне доступных модов в меню подключения модификаций внутри игры. По умолчанию в этой строке хранится описание профиля, если вы его давали при создании. Можете дать любое название длиной не более 30-35 символов. Остается только запустить игру, подключить мод и отправляться окончательно тестировать миссию.

Напоследок расскажу, как поделиться своим творением с миром. Делается это проще простого. Нужно запаковать папку профиля со всем ее содержимым и выложить это дело в сеть. Не забудьте только перед архивацией снять атрибут "только для чтения" со всех файлов в папке профиля: некоторые архиваторы относятся к таким вещам болезненно.

Н

Наследники Ледяного Престола

На наших страницах лучшие модификации для *WarCraft III: The Frozen Throne*

Впитавшее в себя многовековой опыт масс, народное творчество отличается глубиной художественного освоения действительности, правдивостью образов, силой творческого обобщения.
Большая Советская Энциклопедия



“Что посеешь, то и пожнешь”, — гласит народная мудрость. Агрономы из Blizzard не поленились подойти к этому высказыванию со всей серьезностью. Благодатная нива War3-моддинга была щедро засеяна разнообразными редакторами ресурсов игры, да еще под завязку удобрена фирменными плагинами для 3D Studio Max и иже с ним. Результат не заставил себя ждать — урожай обещает быть обильным. Уже возшло немало высококачественных модов и кампаний, а рядом с ними зеленеет поросль еще более крутых проектов, способных на равных тягаться с официальными адд-онами. Сегодня мы расскажем вам о наиболее жизнеспособных фанатских работах для Warcraft III. И о тех, что уже вышли на просторы Всемирной Сети, перекочивая оттуда на винчестеры многих крафтеров. И о тех, которые только должны появиться на свет, но определенно стоят ожидания. О лучших из лучших.

The Tales of Raviganion

- ★ Авторы WC3 Campaigns
- ★ Сайт race.wc3campaigns.com
- ★ Статус Релиз ★ Оценка 9/10

Определенно, самый масштабный, красивый и сбалансированный мод из числа выпшедших. С ранних версий (а живет и развивается этот мод уже более полутора лет) разработчики TToR ставили перед собой две задачи: полностью изменить все четыре играбельные расы и сбалансировать их не хуже оригинальных. И, что примечательно, справились они и с тем, и с другим просто прекрасно.

Главное в TToR — новые расы (недаром ведь эта конверсия изначально так и называлась — New Race Mod). Всего их, как и в оригинале, четыре — лесные эльфы (Wood Elves), тролли (Trolls), Хаос (Chaos) и людоящеры (Lizardmen; начиная с версии 3.2, они называются Swamp Dwellers). Отличаются они всем, чем только можно отличаться, — графикой, наборами юнитов и героев, да и просто стилем. Самыми привычными и простыми для понимания (вроде как Альянс в оригинале) являются остроухие обитатели лесов. Несмотря на обилие экзотики типа фей Pixie (кстати, это вовсе не спеллкастеры, а базовые юниты ближнего боя — для пушного смеха крылатые красавицы облачены в тяжелые доспехи) или разнообразных энтов, всегда понятно, кто у эльфов пейзажник, кто лучница, а кто заклинатель. Впрочем, лесные эльфы далеко не так просты: они активно используют силы природы, что позволяет им не только посылать в бой ожившие деревья или исцелять раненых лечебными трава-

ми, но и генерировать древесину в специальных постройках без необходимости рубить лес. Кстати, если вам покажется, что эта раса полностью содрана с оригинальных ночных эльфов, вы ошибаетесь: несмотря на некоторое внешнее сходство, лесные эльфы обладают совершенно иной игровой механикой.

Тролли (на самом деле, помимо лесных, снежных и темных троллей, в состав этой расы входят также огры и снотлинги-гоблины) получились достаточно скучными по сравнению со своими соперниками, они во многом списаны с орков. Грубая физическая мощь, неплохая магия, ориентация на

ближний бой — все это уже было. Впрочем, есть свои находки, например, гоблинская подводная лодка или сугубо “денежный” герой Snotling Merchant, способный воровать чужое золотишко, подкупать враждебных юнитов и даже открывать новые месторождения “презренного металла”. В целом, тролли проигрывают другим расам в эффективности (налицо проблемы с внешним видом), но не уступают в эффективности. А вот у кого с внешними данными полный порядок, так это у миньонов Хаоса (взгляните на скрины — красота!). Эта раса представляет собой вовсе не очередную вариацию на тему Пылающего Легиона,

Хаос во всей своей красе. По центру — его величество Балрог



а практически полноценный аналог одноименной армии из Warhammer. Воины Хаоса невероятно сильны, как в магии, так и в физическом контакте, однако медлительны, дороги и не слишком мобильны (летунов у них практически нет). Помимо страхолюдных демонов и прочей Diablo-образной шушеры, в состав армии Хаоса входят довольно неожиданные создания, например, D&D'шные бехолдеры и иллииды.

В отличие от эльфов, троллей и демонов, людоящеры – совершенно новая для вселенной WarCraft раса, состоящая из гуманоидных рептилий и динозаврообразной “живой техники”. Как и Хаос, они во многом списаны с одноименных обитателей мира Warhammer, причем это касается не только внешнего вида, но и расовых особенностей – лизардмены берут числом, их ящерки-лучники дешевы и мобильны. Но вместе с тем, согласно первоисточнику, маги семейства пресмыкающихся – самые крутые в игре. Несмотря на аляповатый внешний вид (почти все ящеры больше похожи на игрушечных динозавров китайского производства), играть за лизардменов гораздо интереснее, чем за набивших оскомину эльфов или троллей.

Из прочих находок стоит отметить появление в игре полноценных морских сражений, а также системы уникальных divine-юнитов. О последних необходимо рассказать чуть подробнее. Эти юниты (по одному на расу) обладают чудовищной разрушительной силой, но очень дороги, к тому же, строить их можно лишь в единственном экземпляре (как Mammoth Mk II из Tiberian Sun). Из всех divine'ов больше всего впечатляет даже не Балрог Хаоса (он, конечно, очень красивый, но чудовищно тормозит систему...), а лизардменовский Slarg King – огромная жаба на носилках, слабая

здоровьем, но кастующая та-акие спеллы... Вызов одновременно двенадцати кислотных элементаров (по мощи сходных с Infernal'ами из оригинальной игры) или ядовитый дождь, выжигающий все живое в пределах экрана, – вот лишь две способности Slarg King'a.

Графическая часть TToR нареканий не вызывает – большое количество новых моделей, новые элементы оформления, озвучка новая, музыка тоже (не поверите) новая... Кое-какие юниты смотрятся чуть косо-вато (анимация хро-мает), но это уже придирки. В целом, TToR – проект самого высокого класса, имеющий все шансы со временем вырасти в нечто уровня Counter-Strike. Что особенно приятно, авторы не забывают о своем детище и с завидной регулярностью штампуют новые патчи и дополнения к нему. Далее в журнале вы можете прочесть наше интервью с Rightfield'ом, главой команды разработчиков TToR. Не пропустите.



Saga of Azeroth Episode I: Coming of the Horde

★ Авторы **Deicide**
★ Сайт www.samods.com/~staffaccount/Deicide
★ Статус **Релиз** ★ Оценка **8,7/10**

Если TToR привлекает игрока великолепной графикой и полностью перекроенным балансом, то Saga of Azeroth использует совсем другие методы – прекрасный сюжет и тщательно проработанные сингл-миссии. По сути, первый эпизод SoA является приквелом к WarCraft I. Весь сюжет Coming of the Horde построен вокруг

первого вторжения орков в Азерот. Нам в подробностях расскажут про то, какими судьбами зеленокожие дикари попали в мир людей, кто стоял за нашествием и какую роль в этом играл наш добрый знакомый Медив.

Миссии первого эпизода посвящены оркам, еще раз оркам и немножко – людям. Большая часть зеленокожих героев взята из оригинала, WarCraft I (было бы странно, случись оно иначе), но есть и новички, которые превосходят

но вписываются в сюжетную линию.

Альтер эго игрока выступает военачальник Орды Ур'аман (Ur'aman the Voracious) – личный телохранитель верховного орочьего колдуна, хладнокровный убийца, садист и насильник. В общем, на редкость неполицейская личность (впрочем, другие орки от него не отстают). Но, в отличие от того же Rise of Krill, в SoA кровожадность орков служит исключительно целям сюжета и позволяет искренне проникнуться сочувствием к людям, за которых и предстоит играть в двух последних миссиях.

Геймплей Coming of the Horde весьма динамичен. Тут есть и масштабные сражения, и короткие, но кровопролитные локальные стычки, и осады, и погоня за вражеским героем, и еще много чего. В самый неожиданный момент к игроку может присоединиться дружественный герой или, наоборот, противник получит немалое подкрепление. Имеются и опциональные квесты, напрямую не связанные с основной сюжетной канвой (к примеру, отряду Ур'амана предлагается собрать информацию о различных расах, населяющих Азерот, что выражается в тотальной зачистке местности от всего, что шевелится).

Технически SoA выполнен на твердую четверку: есть пара новых юнитов, новые скины для героев и еще кое-какие вкусности, но все это играет лишь вспомогательную роль. В центре внимания сюжет и сопутствующие ему превосходно выверенные одиночные миссии.

Эта кампания придется по вкусу в первую очередь тем, кто ценит WarCraft III не только за мультиплеерный баланс, но и за богатую игровую вселенную. Кстати, автор мода не намерен останавливаться на достигнутом и сейчас заканчивает работу над вторым эпизодом SoA – на сей раз действие переносится на десять лет вперед (самый разгар Первой войны), а в центре внимания оказываются люди. В перспективе – пересказ всей истории Азерота от первого вторжения орков до начала WarCraft III. Звучит многообещающе, будем ждать.

Орки бегут навстречу собственной судьбе

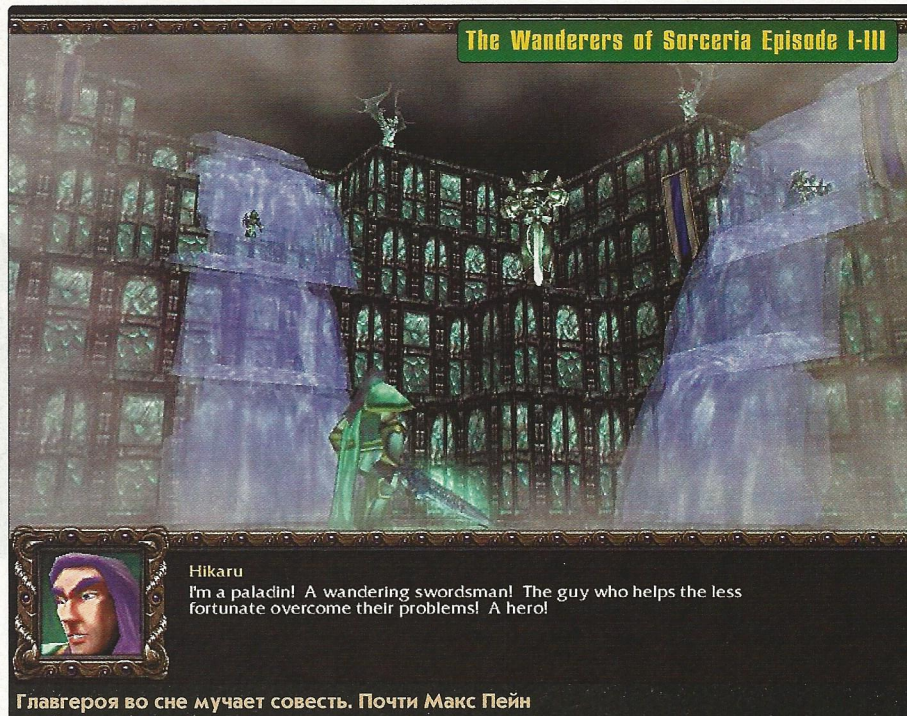


Dawn of Chaos

★ Авторы **Realm Design**
 ★ Сайт rlmdsn.wc3campaigns.com
 ★ Статус **Демо-версия** ★ Оценка **8,5/10**

Весьма неординарный проект, задача которого – тотальная конверсия WarCraft III в WarCraft I. В отличие от Saga of Azeroth, во главу угла ставится не сюжет и кампании, а исключительно техническая составляющая. Изменению подверглись почти все элементы игры, от графики юнитов до музыки, видеороликов и интерфейса. Особенно стоит отметить превосходную работу шкурodelов и моделистов – им удалось передать характерный мрачноватый стиль первой части, имеющей в этом плане мало общего с кукольно-чистенькой WarCraft II и анимешным WarCraft III. Да что там – для полного соответствия эпохе перерисованы даже текстуры окружающего ландшафта!

Не столь давно у всех желающих появилась возможность попробовать на зуб полновесную демо-версию Dawn of Chaos, которая состоит из двух начальных миссий кампании людей. И вот тут эйфория кончается... Сюжетные задания, мягко говоря, вызывают определенные нарекания. И без того скучноватые миссии десятилетней давности пополнились сомнительными нововведениями вроде нелепой системы апгрейда героя или новой концепции найма ополчения (во второй миссии для этого придется сначала найти пропавшее стадо овец, затем отвести в деревню беззащитных сирот, причем строго по одному, и выполнить еще несколько таких же детсадовских квестов). Но не будем судить DoC раньше времени. Ясно, что переплюнуть Saga of Azeroth по части сюжета ей не дано. Авторы сами поняли это – и сделали упор на технической составляющей. А вот уж в плане



качества моделей/скинов/озвучки эта кампания если и не впереди планеты всей, то на уровне TToR – точно. В общем, ждем полной версии и надеемся на лучшее, благо потенциал у Dawn of Chaos – огромный.

The Wanderers of Sorceria Episode I-III

★ Авторы **Razorclaw X**
 ★ Сайт www.campaigncreations.org/warcraft/wos
 ★ Статус **Релиз** ★ Оценка **7,7/10**

Сюжет в Wanderers of Sorceria балансирует между гениальностью и бредом. Начинается все в лучших традициях фэнтези – маленькому королевству угрожает злой колдун, который похищает прекрасную принцессу. На выручку отправляется благородный паладин... Но не верьте завязке, вскоре все смешается в доме Облон-

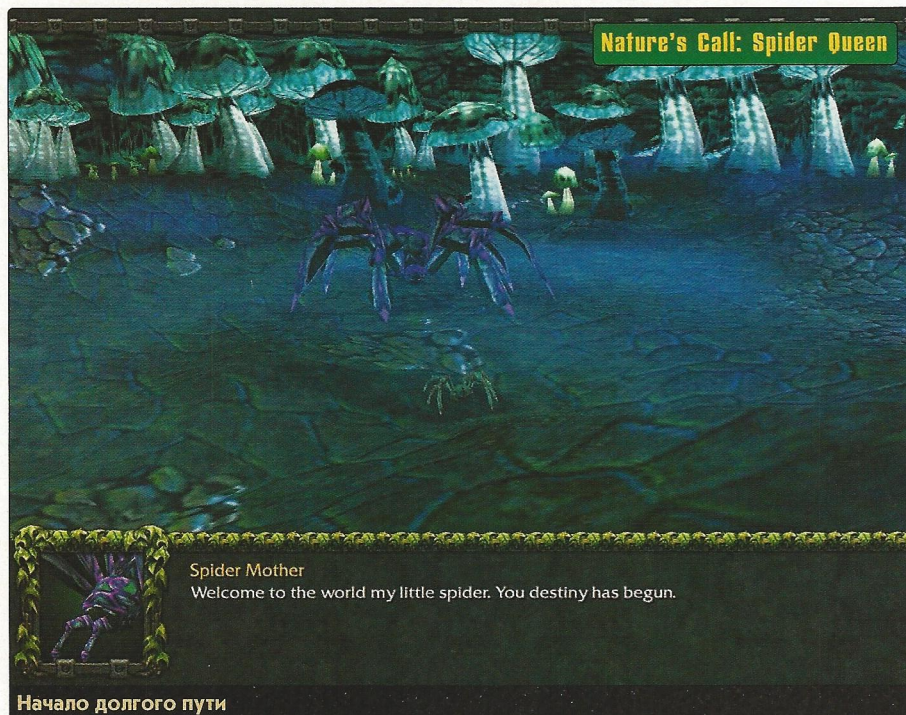
ских: злодеи окажутся белыми и пушистыми, герои предадут всех и вся, а в борьбу непонятно кого непонятно с кем влезут биомеханоиды, нерубианцы, морлоки, реально существовавшие правители династии Цинь и небезызвестный зерговский дефайлер по кличке Хаах... А еще там есть японские школьницы.

Наверняка многие из вас видели хотя бы краем глаза неординарную старкрафтовскую кампанию Visions of the Future. Так вот, как уже можно догадаться из первого абзаца, Wanderers of Sorceria – это тот же VoF. Не в плане сюжета, а в плане стиля. Этакий дикий гибрид оригинальной игровой вселенной, фэнтезийных штампов и махового аниме. Пожалуй, аниме-составляющая доминирует: тщательно выписанные герои с волосами всех цветов радуги ссорятся, мирятся, косят орды нечисти, предадут друг друга и просто ищут свое место в мире, как в какой-нибудь консольной RPG. Автор весьма умело переключил игровую механику – в WoS нет игровых рас в привычном смысле этого слова. Есть банда героев (по харизматичности многие из них дадут фору персонажам полноценных ролевушек), есть десятки NPC – дружелюбных, враждебных и себе на уме, есть сотни монстров, подлежащих переработке в экспу. Хочется повесить на WoS ярлык “RPG”, но не получится – обычный варкрафтовский build&destroy никуда не делся.

Графика вызывает противоречивые чувства – ее много, но качеством и стилем здесь и не пахнет. Размазанные на пол-лица глаза символизируют (теоретически) принадлежность к аниме, а кислотности одежд и причесок позавидует иной рейвер. Для полноты картины все это идет под веселенькую (а местами – печальную) японскую музыку и сдобрено просто

Даже рамки вокруг юнитов – квадратные! Так 10 лет назад все и было





Красный командир сидит у токсичной реки и изображает работу мысли

рестных людишек, пыльная история про трех храбрых орков (точнее, двух орков и одного тролля), пускающих в расход всех встречаемых-поперечных, может заинтересовать лишь историков да молодняк. Впрочем, старикам у нас везде почет, так что, если в свое время вы “Криллу” пропустили, не поленитесь все же взглянуть на него одним глазком – вполне возможно, вам понравится.

Heart of Storms

★ Авторы **SA Mods** ★ Сайт hos.samods.org
★ Статус **В разработке**

Редко когда в основу любительского мода кладется действительно нестандартный сюжет, выходящий за рамки банального конфликта добра и зла. Heart of Storms – именно такой случай. Жил да был на свете некий дух, не добрый и не злой, зато очень могущественный. Телесной формы не имел, а развлекался тем, что двигал мировую историю путем переселения в особо выдающегося смертного и совершения подвигов от его имени. За подобные методы он удостоился клички “Кукловод” (Puppeteer), а также первого места в списке врагов Пылающего Легиона (ну не любят злодеи кон-

тоннами мини-игр и easter eggs... Безусловно, Wanderers of Sorceria – проект очень специфический. Тем не менее, советуем попробовать: вероятность того, что вы его искренне полюбите, довольно велика.

Nature's Call: Spider Queen

★ Авторы **Darky27**
★ Сайт www.wc3sear.ch/spider
★ Статус **Релиз** ★ Оценка **7,2/10**

Ветеран жанра – более года на сцене. Достаточно неплохая (а для своего времени – и вовсе отличная) кампания, позволяющая поиграть не за кого-нибудь, а за пауков, причем не только за нерубианцев, но и за прочую фауну семейства Arachnidae. Оказывается, паучкам тоже не нравится нежить (кто бы мог подумать), чем и пользуется приснопамятный Медив, который встраивает несчастных членистоногих в войну против Артаса и его мертвяков. Помимо оригинальности и множества новых юнитов (правда, графика оных не самого высокого класса), Spider Queen выделяется неплохим качеством звука – все роли озвучены вполне прилично, а Медив так и вовсе не отличается от оригинала (ну... почти). Как недостаток можно выделить разве что излишнюю прямолинейность и затянутость большинства миссий да слишком невзрачные скриптовые сценки. Резюме: кампания звезд с неба не хватает, но вполне прочно стоит на ногах и несколько часов интересного геймплея подарить способна.

Rise of Krill

★ Авторы **WC3 Campaigns**
★ Сайт rok.wc3campaigns.com
★ Статус **Релиз** ★ Оценка **6,9/10**

О Rise of Krill мы уже писали полтора года назад, когда всем на удивление этот мод получил у нас рецензию

на правах полновесного адда-она. Подобной чести RoK удостоился за то, что он был первым варкрафтовским модом, сделанным на вполне профессиональном уровне. Новые модели и способности героев, неплохая озвучка, оформление “не хуже, чем у коммерческих адд-онов” – тогда это было в новинку и действительно являло собой качественно новый образчик фэнского творчества. Кроме того, свою роль сыграла и общая кровавожадная направленность большинства миссий – ведь тот факт, что в Warcraft III орки стали мирными и пушистыми, многие расценили как плевок в душу, а в RoK нам показали правильных орков, злобных и гордых. Сейчас же, когда на сцену вышли колоссы вроде TToR или SoA, а Тралл забыл про политкорректность и извел под корень всех ок-

Но pasaran! Эльфийские лучники при поддержке главгероини успешно сдерживают натиск орочьей бронетехники





Стигийская Matriarch. Если вы подумали о Warhammer 40k, вы абсолютно правы

курентов). В конце концов, Кукловод доигрался и был заточен в недрах Стигии (Stygia), одного из параллельных миров, где и должен прозябать до скончания веков. Это была притяжка, а вот начинается сказка. Действие переносится в Азерот на много тысячелетий вперед (со времени пленения Кукловода). Только-только закончилась Первая война людей и орков (WarCraft I) со счетом 0:1 в пользу зеленокожих. Орда полным ходом готовится к новой войне, в то время как в Лордаэрене и эльфийских княжествах начинают осознавать весь масштаб разгорающегося конфликта...

Как водится, в противостояние добра и зла вмешивается третья сторона - Кукловод все еще жив и на пожизненное заключение не согласен. А восстановит свою силу он может только при помощи некоего Сердца Штормов (Heart of Storms) - источника бесконечной магической энергии. Сам он к нему пробраться не способен из-за отсутствия тела, так что приходится искать себе достойного аватара среди смертных, благо желающих наложить на Сердце свои лапы хватает. Тут и мудрый (но отнюдь не белый и пушистый) эльф, глава совета магов, и амбициозный колдун-полукровка, сын орка-чернокнижника и пленной эльфийки, и прожженный "профессиональный охотник за сокровищами", и еще кое-кто. Но в центре сюжетной линии - два существа, которые и не помышляют о мировом господстве, а всего лишь стараются найти свое место в мире, находясь по разные стороны баррикад. Это Арнак (Arnak Bladeweaver), орочий полевой командир с философским взглядом на жизнь, и Дайома (Dayoma Rainsong), миловидная эльфийская магичка с добрым сердцем и очень непростой судьбой. Безусловно, у них мало общего, но, как известно, противоположности сходятся. Иногда умудряясь попутно спутать планы сильных мира сего...

Впрочем, не подумайте - чем-чем, а очередной "interracial love story" в

духе незабвенного Lord of the Clans здесь и не пахнет. Зато пахнет продолжительной (9 миссий) кампанией, разнообразием игровых ситуаций и множеством нестандартных поворотов сюжета. Первая половина кампании посвящена оркам, вторая - эльфам, а в последней миссии обе сюжетные линии сводятся к общему знаменателю. Помимо зеленокожих и длинноухих, позволят поиграть и за людишек, а также за ранее невиданную расу - высокотехнологичных стигийцев (Stygians).

Помимо сюжета, в Heart of Storms сделан упор и на техническую сторону дела - все четыре расы подверглись полной или частичной перделке. Состав войск людей и орков претерпел определенные изменения в соответствии со временем действия кампании (между WarCraft I и II), так что вас встретят гости из первых двух частей саги - Cleric, Conjurer, Necrolyte, Death Knight (правильный Рыцарь Смерти, а не убожество из WarCraft III), Spearman и многие другие. Есть и новинки - к примеру, орочий Devastator, огромная осадная башня на паровом ходу.

Ночные эльфы отправились на свалку истории, уступив место своим высшим сородичам (High Elves), на стороне которых сражаются, как старые знакомые вроде Archer или Ranger, так и новобранцы: например, Nymph (слегка одетая красотка, спе-

циалист по разнообразным иллюзиям), Templar (тяжелый пехотинец, обученный основам жреческой магии) или Witch Hunter (воин-маг, профессионал в деле уничтожения вражеских spellкастеров). А уж на стигийцах, заменивших собой нежить, работчики и вовсе оторвались - это абсолютно нетипичная для WarCraft раса,

делающая упор на высоких технологиях от энергоброни до ядерного оружия. Каким образом все это укладывается в варкрафтовское мироздание, узнаете из кампании. По-

мимо юнитов и зданий, имеются новые классы героев, из которых особенно запоминаются людской

Marksman (настоящий средневековый снайпер, вооружен мушкетом с оптикой), эльфийская Waywatcher (многофункциональная девушка, обученная, как рукопашному бою, так и прицельной стрельбе) и, конечно же, стигийская Matriarch (тяжелый боевой киборг, словно бы сошедший со страниц Кодексов Warhammer 40k). Всего же в боевых действиях примут участие юниты 80 новых разновидностей и герои 16 классов, не считая нейтральных. Кроме того, в актив идут новые здания, декорации, спецэффекты и элементы оформления. Нужно ли говорить, что все без исключения новинки комплектуются свежими моделями (число коих в общей сложности превышает полторы сотни), скинами и озвучкой?



Здесь нет ни одного спрайта из Starcraft. Все это - новые высокополигональные модели

Zerg Units

Project Revolution (StarCraft TC)



Безусловно, Heart of Storms является одним из самых многообещающих проектов из числа находящихся в разработке. Если авторам удастся довести начатое до конца и совместить полностью переработку всех четырех рас с интересной сюжетной кампанией (а техническая сторона проекта завершена уже процентов на 70), нас ждет достойный конкурент и TtoR, и SoA. В ближайшие месяцы должна появиться демо-версия, позволяющая поиграть за орков и высших эльфов.

Project Revolution (StarCraft TC)

- ★ Авторы **WC3 Campaigns**
- ★ Сайт **revolution.wc3campaigns.com**
- ★ Статус **В разработке**

Суть Project Revolution можно выразить несколькими словами – тотальная и бесповоротная конверсия WarCraft III в StarCraft. Это даже не творчество “по мотивам” вроде WarCraft ТС для “Старика”, это именно та же самая игра 1998 года выпуска, только на движке старшего брата. Расы, юниты, ресурсы, карты – все полностью соответствует первоисточнику. Техническое оформление находится на фантастическом уровне, сами “близзарды” не смогли бы лучше перенести свою вселенную в третье измерение. Сомневающиеся есть? Милости просим, взгляните на прилагающийся скриншот и убедитесь. Говорят, что, если трехмерная графика на скриншотах смотрится не хуже двухмерной, это высшая похвала. Тут все именно так – по первому разряду.

Пока Project Revolution находится в разработке, рано делать выводы, но все шансы на получение титула "лучшей Total Conversion" принадлежат ему без сомнения. Особенно если он все-таки выйдет.

Nature's Call: Return of the Dragons

★ Авторы **Darky27** ★ Сайт **rotd.wc3sear.ch**
★ Статус **В разработке**

Продолжение вышеупомянутой кампании Spider Queen. Паучок, главный герой SQ, вырос, возмужал и научился превращаться в дракона (!). Амбиции тоже выросли: вместо безымянных мертвяков решил начистить шлем (за неимением лица) Самому Крутому Злодею в WarCraft – Королю Мертвых (в девичестве известному как Артас). Чтобы пауку-дракону не было

Интересно, как бы прокомментировал шворц этого гоблина дедушка Фрейд?

Nature's Call: Return of the Dragons



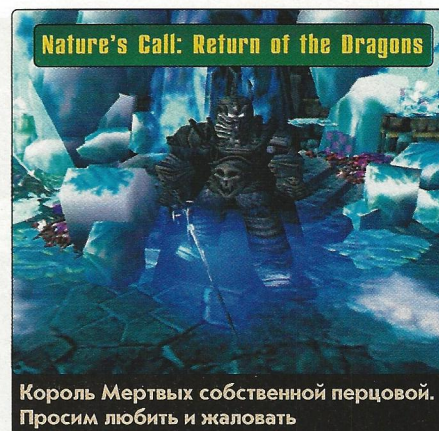
одиноко, к нему присоединяются пять чистокровных дракончиков всех цветов (детки пятерых Великих Драконов, включая пропавшего без вести Deathwing'a), а также гоблин-шизофреник со звучным именем Кааааzzzzzaaaam (по специальности идет как механик, алхимик, да еще и профессиональный камикадзе - научился возрождаться после суицида). В общем, компания подобралась разношерстная и очень веселая. В начале игры можно выбрать одного из шести драконов (гоблин идет как бесплатный довесок) – это влияет не только на способности и внешность, но и на сам сюжет, нелинейность присутствует в полном объеме.

Из новых рас в NC: RotD представлены нерубианцы, драконы и гоблины. Естественно, все они комплектуются новыми юнитами и зданиями (с очень неплохой графикой), так что претензий никаких. Каждый из героев имеет на вооружении множество способностей (вроде вызова вулкана посреди вражеской базы или остановки времени в духе “Матрицы”), кроме того, в игру добавлено немало свежих артефактов, обладающих уникальными свойствами. На момент написания этих строк кампания была завершена на 99%. Когда вы дочитаете до этого места, отложите журнал в сторонку и загляните на rotd.wc3sear.ch – вполне возможно, она уже вышла.

Forsaken Destiny

★ Авторы **Alexander 'Xaran Alamas' Thomas, Daniel Pardy**
★ Сайт **fd.samods.org** ★ Статус **В разработке**

Еще один крупномасштабный проект, по количеству заявленных вкусов сравнимый с NoS. Хотя действие этой кампании разворачивается в мире WarCraft (конкретно – спустя два года после поражения Архимонда), нам не придется в очередной раз созерцать набившие оскомину пейзажи Азерота и Лордаэрона. Добро пожаловать на тропический остров Nara'Quel, который стал домом родным для драгонести (Dragonesti), “драконьих эльфов”. Эльфы эти



весьма любопытны хотя бы тем, что не имеют ничего общего с традиционной толкиеновской стилистикой, а многое заимствуют из восточной культуры (пример пандаренов заразителен?). Живут они себе спокойно и даже не подозревают, что в глубинах океана на них уже давно точат зубы наши старые знакомцы – хвостатые наги. Ну а пока смертные решают свои мелкие проблемы, в стане сверхъестественных сил тоже зреет война. У Пылающего Легиона объявился новый главнокомандующий (см. картинку чуть ниже), который, как и полагается, жаждет реванша. Но на его пути готовится встать Небесная Фаланга (Divine Phalanx) – хранители мира и воины Света, местный Ночной Дозор. Ну а в центре внимания – не высшие силы, а молоденькая эльфийская принцесса с белыми волосами, которой, разумеется, предстоит сыграть решающую роль в битве Добра со Злом. В общем, завяз

ка получается вполне добротная. Тот факт, что над сценарием работает профессиональный сценарист Daniel Pardy, внушает, знаете ли, оптимизм.

Как и предполагается, все четыре стороны подверглись тотальной переделке. Из старых знакомцев встретятся только наги и Пылающий Легион, но и они стараниями разработчиков из кучки бонусных юнитов превратились в полноценные расы со своими героями и древними технологиями. Что же до драгоности и Небесной Фаланги, о них

Новый главнокомандующий Пылающего Легиона — на редкость миролюбивый, добрый и симпатичный толстячок. Кстати, skin для него рисовали в России





Не считая троллей, здесь нет ни одного старого юнита. А сразу и не скажешь — качество ведь близзардовское!

сразу поймете, почему у этой расы нет тяжелой кавалерии или мощных оборонных сооружений, зато есть лучшие в мире лучники и разведчики (а также неплохие маги-природники, коих в книге не было, если не считать Галадриэли). Вообще, влияние Профессора видно сразу — от общей стилистики рас до имен персонажей вроде Adanion или Brethil (если вы умеете читать на синдарине или квенья, вам многое откроется).

СаQT проходит в одной весовой категории с Heart of Storms и Forsaken Destiny — это добротная сюжетная кампания (кстати, нелинейная — в лучших традициях Dark Omen можно вместо одной сложной миссии свернуть на пару легких), одобренная огромным количеством новых юнитов и тоннами свежих моделей, скинов и прочего добра. Хороших проектов должно быть много.

Морлоки: Завоевание

- ★ Авторы SeasWind Studio
- ★ Сайт forum.wc3.ru/war/forumdisplay.php?s=&forumid=67
- ★ Статус В разработке

известно только то, что на стороне остроухих сражаются весьма экзотические персонажи вроде Tengu (людей-птиц), а защитники Добра являются эквивалентом Легиона, только со знаком “плюс”: служат в Фаланге исключительно души павших благочестивых воинов, а также самые настоящие ангелы. Список новобранцев не ограничивается четырьмя вышеупомянутыми расами — имеется немало новых сгеев’ов, а также целый ряд новых нейтральных героев от гоблинских охотников за головами до предсказателей судьбы (правда, каким образом они ее будут предсказывать, пока неизвестно). Ну и до кучи — новая озвучка, декорации и, конечно же, целых четыре сюжетных кампании.

В целом — проект готовится весьма необычный. Имеет все шансы если не переплунуть оригинальный TFT, то уж точно допрыгнуть до его уровня. FD завершен более чем наполовину, так что ждать остается не так уж и много.

Counterstrike at Quel'thalas

- ★ Авторы Andrej 'Tuffy' Galuf
- ★ Сайт caqt.samods.org ★ Статус В разработке

Нет, к Counter-Strike этот проект не имеет ни малейшего отношения. На сей раз во главу угла поставлены обитатели княжества Куэл’Талас — высшие эльфы. Итак, Артас во главе армии мертвецов уничтожил славный город Silvermoon и осквернил Солнечный Источник, лишив эльфов бессмертия. Немногие выжившие из числа высших бежали на северо-восток. Их южные сородичи, лесные эльфы (которые не так сильно пострадали от вторжения нежити), столкнулись с новой напастью: узнав о поражении высших эльфов и ослаблении всей эльфийской державы, через границу хлынули орды лесных троллей... В общем, обстановка складывается напря-

женная, а с учетом того, что от всего эльфийского народа в TFT (приквелем которого и является СаQT) останется только горстка темных магов-мстителей, хэппи-энда можно не ждать. Впрочем, пара сюрпризов все-таки будет, иначе и проходить эту кампанию смысла нет.

Всего в СаQT три новых расы — High Elves, Wood Elves и Forest Trolls. Если с троллями и высшими эльфами все более-менее понятно (большинство их юнитов мы уже видели в оригинальной игре, хотя есть и новинки, причем с великолепной графикой), то лесные эльфы далеко не так просты. Это не сказочные феи из TToR, а самые настоящие лоризские эльфы. Если вы читали Толкиена или смотрели LotR в джексоновской адаптации, то

Как можно догадаться из названия, эта конверсия изготавливается на просторах матушки-России. Хотя наши соотечественники засветились и в кое-каких англоязычных модах (например, в Heart of Storms), “Морлоки: Завоевание” — единственный “чистокровно русский” проект из числа представленных. Впрочем, его главное достоинство заключается даже не в этом. Авторы позиционируют “Морлоков” как “русский Frozen Throne”, т.е. полноценный адд-он к оригинальной игре, с новым сюжетом (закрученным вокруг несправедливо забытых ихтиандров-Murloc’ов), огромным количеством свежих юнитов, синглплеерной кампа-

Аллея славы при въезде в эльфийскую столицу



нией и прочими атрибутами крупномасштабного мода. Вот список заявленных вкусоностей:

- более 25 карт плюс новые мультиплеерные сценарии;
- новый интерфейс;
- более 150 новых моделей юнитов, зданий и элементов оформления;
- кардинально измененный мультиплеер, четыре новые расы, включая морлоков и древних, еще дразноровских орков;
- новые загрузочные экраны, как для кампаний, так и для миссий;
- мод ставится не на оригинальный Warcraft III, а как отдельная игра.

И не спешите отмахиваться от "Морлоков" как от очередной амбициозной попытки доказать, что Россия – родина слонов. В данном случае проект уже вышел из нежного возраста и твердо стоит на ногах. Объем выпол-

ненной работы колоссален, а уровень качества изготовления новых моделей вызывает чувство гордости за наших девелоперов – смотрите скрины и восхищайтесь. В принципе, если дело пойдет такими темпами и дальше, мы имеем все шансы получить на выходе мод самого высокого класса, который запросто заткнет за пояс большинство англоязычных конкурентов. Осталось только скрестить пальцы на удачу и ждать.

Вот как бы и все на сегодня. По понятным причинам за бортом остались жутко красивые, но совершенно неиграбельные cinematic-проекты вроде *Creatures of the Night* (cotn.wc3campaigns.com), а также ряд кампаний и модов мелкого масштаба, не говоря уже об одиночных картах, – нельзя объять необъятное. И напоследок:

ледок: если вы сами разрабатываете мод или кампанию, не поленитесь заглянуть на сайт WC3 Search (www.wc3sear.ch) – это самый большой в Сети архив варкрафтовских моделей, скинов, триггеров, иконок и прочего расходного материала (в общей сложности более 2500 файлов). И не забывайте поглядывать в наше руководство для модмейкеров ("НИМ" №11 за 2003г.). Ну а если вы желаете просто поиграть – на том же WC3 Search лежат сотни разнообразных карт и мелких модов, а на нашем диске, помимо лучших карт и моделей, вы найдете демо-версию *Dawn of Chaos* и полные версии кампаний *Saga of Azeroth*, *The Tales of Ravagion*, *Wanderers of Sorceria*. Вполне возможно, мы еще вернемся к теме WC3-моддинга – урожай-то еще только начал поспевать...

Моделист-конструктор

Вся правда про "Молот Войны", персидских эльфов и ленивых разработчиков

Популярная варкрафтовская модификация *The Tales of Ravagion* за неполные два года существования успела обрасти кучей разнообразных легенд, домыслов и слухов. Какие идеи лежали у истоков этого проекта? Зачем в работу над TToR вмешивалась компания Games Workshop? Правда ли, что лесных эльфов вскоре заменят на эльфов ближневосточных? Никто не ответит на эти вопросы лучше, чем Тор Ойстен Хансен (более известный как Rightfield) – основатель проекта.

Навигатор Игрового Мира: Для начала расскажите о себе. В какие игры вы играли до Warcraft III и занимались ли моддингом для них? Когда вы начали работать над TToR?

Rightfield: Мне 17 лет, проживаю в Норвегии. Мне всегда нравилось делать модификации для игр, в частности, начинал я с DOOM, хоть это и старая игра, но до сих пор одна из моих любимых. Кстати, недавно я посмотрел модификацию jDoom – великая вещь! Впрочем, я не занимался серьезным моддингом до выхода Total Annihilation в 1997 году. Так как это была одна из первых RTS с трехмерной графикой, я начал изготавливать для нее новые модели (хотя, конечно же, не сразу после ее выхода). Что же до TToR, то в изначальном виде это была одна-единственная карта, именовавшаяся New Race Mod (кстати, она до сих пор у меня где-то лежит). Она вышла вскоре после релиза Warcraft III, по сути – это один из первых модов. Мне понравились высшие эльфы из кампании Нежити, и я решил слегка их доработать. Вскоре мой друг Zanmato оценил труды и предло-

жил добавить расу троллей. Затем появился и Хаос; эта раса не была проработана до конца, но смотрелась неплохо. Людоящеры (они же Swamp Dwellers) появились только в версии 1.3, и, хотя это была единственная раса с новой графикой (правда, почти все юниты представляли собой перекра-

шенных гноллей), получились они все же довольно скучными. New Race Mod начал пользоваться популярностью на battle.net, а вскоре в команде появился Dre – теперь он отвечает за всю работу по TTX юнитов. За полгода до релиза версии 3.2 мод был переименован в Tales of Ravagion.





НИМ: ТТoR, определенно, одна из лучших многопользовательских модификаций для Warcraft III. Собираетесь ли вы разрабатывать для нее полноценную одиночную кампанию или сосредоточите усилия на доводке мультиплеерной части?

Р: Ну, для начала было бы неплохо вычистить все баги из мультиплеерной версии. Всегда найдется, что исправлять, ведь безглючных модов не существует. После исправления основных багов мы собираемся выпустить версию 3.3, в которой лесных эльфов заменит совершенно новая раса – Algarvians. Это те же эльфы, но с персидским уклоном. Затем планируется сделать одиночную кампанию, по 7 миссий на расу. И кто знает, может быть, я даже изготавлю для нее несколько полноценных видеороликов (хотя это будет, мягко говоря, непростое).

НИМ: Многие персонажи ТТoR подозрительно похожи на обитателей мира Warhammer. Это совпадение или ТТoR изначально создавался как конверсия Warcraft под вселенную «Боевого Молота»? Кстати, вы не могли также поподробнее рассказать о вмешательстве Games Workshop в ваш проект, из-за которого в версии 3.2 были изменены названия многих юнитов?

Р: На ранних этапах разработки мода (когда он еще был известен как



New Race Mod) все расы в большей или меньшей степени испытали влияние Warhammer. В реальной жизни я коллекционирую фигурки lizardmen'ов, вот почему мы сделали их одной из играбельных рас. Впрочем, ТТoR никогда не был буквальным переносом игровой вселенной Warhammer в Warcraft – скорее, компиляцией интересных идей из разных игровых вселенных. Несмотря на это, после релиза версии 3.0 я получил письмо от Games Workshop с требованием убрать из ТТoR все элементы, являющиеся их интеллектуальной собственностью, до 19 декабря прошлого года. (GW можно понять – заставки ТТoR цеголяли отсканированным из Кодексов Warhammer картинками, о первоисточнике же нигде не сообщалось – прим. НИМ.) Хотя это приостановило разработку мода на какой-то срок, в целом же вмешательство

Games Workshop пошло ТТoR только на пользу – он стал более самобытным и оригинальным.

НИМ: Что вы думаете о современной моддинг-сцене Warcraft? Хороших кампаний (по сравнению с StarCraft) выходит очень мало, народу больше нравятся мультиплеерные моды. Как вы считаете, это нормально? Какие Warcraft-проекты, на ваш взгляд, являются самыми многообещающими?

Р: Модификаций сейчас много, однако среди них маловато стоящих. Для завершения проекта требуется уйма времени и сил, а многие разработчики этого не понимают и ставят себе слишком амбициозные цели. На мой взгляд, моддеры должны концентрироваться на более реальных проектах, которые им по плечу. К StarCraft-моддингу я отношения не имел (и саму эту игру не люблю, предпочитаю Total Annihilation), поэтому тот же Project Revolution мне абсолютно безразличен. Из остальных проектов мне наиболее симпатичны Heart of Storms и Return of the Dragons.

НИМ: Что бы пожелали российским вакрафтерам?

Р: ТТoR сейчас нужны серьезные онлайн-игроки – присоединяйтесь! Будучи на battle.net, заглядывайте к нам на канал ТТoR (что на northrend), так легче будет собирать единомышленников для масштабных игр. Как только будут подчищены основные баги ТТoR v.3.2 – ждите турнира. Ну а тем, кто еще не открыл для себя ТТoR, очень советую попробовать. Я уверен, вам понравится.

НИМ: Спасибо, что уделили время. Удачи вам и долгих лет процветания вашим модам!

Интервью подготовил
Дмитрий РОММЕЛЬ

Н



ОСОБЬ



Burnout 3: Takedown

★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **Electronic Arts**
 ★ Разработчик **Criterion Studios** ★ Дата выхода **IV квартал 2004**
 ★ Сайт www.eagames.com/official/burnout/burnout3/us/home.jsp

Полгода назад Electronic Arts переманила под свое крыло лондонских разработчиков из Criterion Studios. Со смелой издателя (предыдущими частями сериала заведовала Acclaim) стало известно, что кроме приставок Burnout 3: Takedown посетит и персональные компьютеры.

Помимо нового графического движка, самой главной фишкой игры должна стать некая гоночная концепция под кодовым названием Crash and Burn. Суть ее сводится к тому, что на трассе вам противостоят не только соперники, но и так называемые NPC-автомобили: не спешащие уступать вам дорогу легковушки, затрудняющие движение семейные фургончики, тихоходные школьные автобусы, огромные восемнадцатиколесные грузовики. Вкупе с качественной прорисовкой внешнего вида автотранспорта, высокой детализацией окружающей среды и блистательными спецэффектами это должно дать полноценный эффект присутствия.

BURNOUT 3 TAKEDOWN

Отдельного внимания заслуживает модель повреждения. Назвать ее реалистичной нельзя ни в коем случае, зато по части визуальных красот выполнена она на "отлично". В момент аварий время в Burnout 3: Takedown замедляется. Благодаря этому геймер может любоваться за вылетающими из-под капота снопами искр или же считать число обломков, отвалившихся от автомобиля после тяжелого столкновения. Кстати, в игре будет представлено более 50 "лошадок" (к сожалению, вымышленных, так как новоиспеченное издательство не соизволило расщедриться на лицензии от ведущих автопроизводителей).

Вариант для персонального компьютера появится на полках магазинов в конце года. Не исключено, что релиз перенесут на самый конец зимы. - **В.Ч.**

"И двойная сплошная пролегла между ними..."



eXtreme Demolition

★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **Не объявлен**
 ★ Разработчик **Flashpoint Games** ★ Дата выхода **III квартал 2004**
 ★ Сайт www.flashpointgames.com/pn



Здесь и экстрим...

Уже не в новинку видеть гоночный проект, который строится на основе движка, позаимствованного у какого-нибудь шутера от первого лица. Примером может служить все еще находящийся на стапелях польской компании Techland раллийный симулятор Xpand Rally, вовсю использующий графическое ядро Chrome. Недавно эта категория игр пополнилась еще одним экземпляром - eXtreme Demolition.

Проект эксплуатирует движок Torque (до августа 2001 года он назывался V12), на котором в свое время были построены первая и вторая часть популярного командного FPS Tribes. В апреле компания Garage Games "безвозмездно, то есть даром" выпустила в свет исходники Torque Engine, чем поспешили воспользоваться сотрудники маленькой студии Flashpoint Games.

eXtreme Demolition - это забавная аркада, способная привлечь к себе внимание только за счет ураганного геймплея. Бolidы первой "Формулы", невероятные гоночные автомобили, армейские "хаммеры", перевозящие ракетные установки тягачи - именно они станут главными героями игры и сразятся между собой на специально сконструированных боевых аренах. Благодаря отсутствию даже намека на гравитацию, все транспортные средства могут ездить не только под куполом, но и по стенам, и даже по потолку.

eXtreme Demolition в первую очередь заточена под различные виды сетевых баталий. На данный момент разработчики анонсировали следующие варианты многопользовательских забав: Capture the Flag, Explosive Bomb Tag, Deathmatch и Football. Не исключено, что к выходу проект пополнится еще парой-тройкой способов времяпрепровождения. - **В.Ч.**



Street Racing Syndicate

★ Жанр **Автосимулятор** ★ Издатель **Namco** ★ Разработчик **Eutechnyx**
★ Дата выхода **III квартал 2004** ★ Сайт **srs.namco.com**

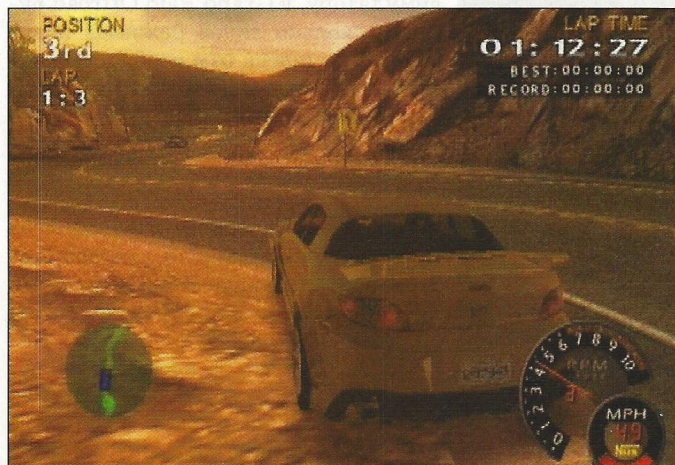
Сотрудники Eutechnyx вот уже несколько лет вынашивают идею создания ядреного симулятора стритрейсинга. Увы, им помешали печальные события, из-за которых накрылся медным тазиком издатель игры - компания 3DO. В августе прошлого года японский игровой гигант Namco приобрел выставленный на аукцион популярный бренд Street Racing Syndicate за \$1,5 млн, а заодно и студию Eutechnyx, на счету которой находятся такие известные гоночные продукты, как F1 World Grand Prix 2000, 007 Racing и Le Mans 24 Hours.

В прошлом выпуске журнала мы поспешили пустить скую мужскую слезу по поводу того, что обладателям персональных компьютеров не суждено увидеть этот многообещающий проект. Спустя несколько дней после отправки номера в печать, на официальном сайте игры помимо логотипов современных приставок появился малоприметный значок PC CD-ROM.

Создатели Street Racing Syndicate не стесняются заявлять, что их основная цель - переключить целый ряд игр а-ля "Форсаж", в том числе - флагмана этого движения Need for Speed: Underground. Вы начинаете игру в роли никому не известного водителя, который стремится покорить сердца местных поклонниц уличных гонок. Разумеется, помимо отполированных до блеска машин к видеоряду заставок прилагается целая куча девчонок в коротких платьицах или же в модных джинсиках и обтягивающих топиках с выставленными напоказ большими... эээ... эмоциями. Впрочем, мы немного отвлеклись от темы. В отличие от других игр, главный герой продвигается по миру SRS не по заранее установленным сюжетным рельсам, а в меру извилистыми путями. Например, вы вправе самостоятельно выбрать, в каких гонках вам участвовать: в официально санкционированных или же в нелегальных. В первом случае все будет чин по чину, без всяких сюрпризов. Зато во втором вам светят повышенные премии, что компенсируется вероятностью нарваться на полицейских, которые как пить дать конфискуют вашу лошадку.



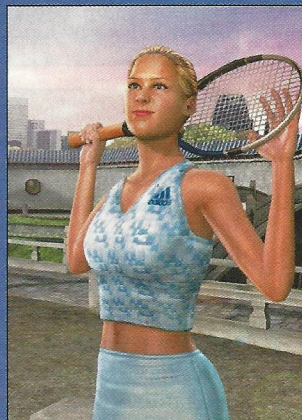
Supra RZ и Mazda RX 8) и запчасти от 15 самых популярных мировых производителей. Заезды пройдут по точным копиям улиц Лос-Анджелеса, Филадельфии и Майями. Как вам понравится перспектива этой осенью вихрем пролететь по знаменитой Малхолланд Драйв? - **В.Ч.**



Top Spin

★ Жанр **Спортивный симулятор** ★ Издатель **Atari**
★ Разработчик **Power and Magic Developments**
★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.pamdev.com**

Игровая индустрия не видала столь мощного теннисного симулятора со времен легендарной Virtua Tennis. Примерно так можно резюмировать россыпь восторженных отзывов о Top Spin. Все прелести проекта до недавнего времени по достоинству имели шанс оценить только обладатели коробок от Билла Гейтса (релиз на Xbox состоялся осенью 2003 года). Впрочем, скоро будет праздник и на нашей улице. Продвижением игры на персональный компьютер займется не Microsoft, а выкупившая у нее весь пакет прав компания Atari. Новоиспеченные издатели еще толком не определились со студией, которая займется портированием игры. Не исключено, что в данной роли выступят разработчики оригинальной версии.



А еще теннис называют "шахматами в движении"

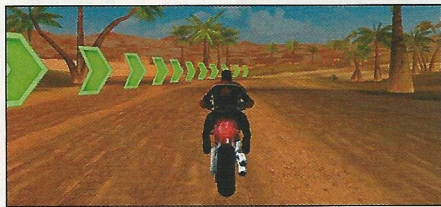
Итак, почему Top Spin притягивает к себе такое огромное внимание? В первую очередь уникальной лицензией, позволяющая увидеть на экранах ожившие трехмерные копии самых известных теннисистов. Гвоздь программы - австралиец Ллейтон Хьюитт. Также разрешено взять шефство над Томми Робредо, Жаном-Мишелем Гэмбиллом, Майклом Чангом, Густаво Куэртенем, Себастьяном Грожаном, Джеймсом Блейком, Даниэлой Хантуковой, Мартиной Хингис, Барбарой Шетт, Эшли Харклроад, Меганн Шонесси, Аmandой Кетцер и россиянками Анной Курниковой и Еленой Дементьевой. И не беда, что некоторые спортсмены из этого списка уже закончили свою профессиональную карьеру.

Вторая слагаемая успеха - ураганный геймплей в лучших традициях старушки Virtua Tennis. Само собой разумеется, что за это время игровой процесс сделал несколько внушительных шагов в сторону реалистичности событий, но он по-прежнему не расстается с аркадной незамысловатостью. Товарищеские матчи, различные турниры, создание персонажа на свой лад, заработки в режиме карьеры, плюс мультиплеерные поединки - все это мы лицезрели в детище Sega. Впрочем, никто не утверждает, что мы не хотим увидеть этого еще раз, на более высоком уровне в исполнении Power and Magic Developments. Благо все предпосылки настраивают на положительный лад. Главное - потрудиться над интерфейсом и в процессе перевода Top Spin на PC не напортать с графической составляющей. - **В.Ч.**



Torque: Savage Roads

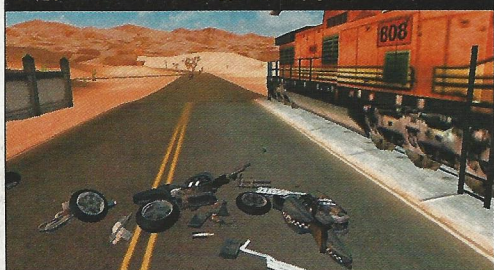
★ Жанр **Аркадные мотогонки**
 ★ Издатель **JoWood Production**
 ★ Разработчик **Sproing Interactive Media**
 ★ Дата выхода **Сентябрь 2004**
 ★ Сайт **www.jowood.com**



Многолетняя история игровой индустрии неоднократно демонстрировала нам, что большинство проектов, созданных на базе того или иного фильма, на самом деле оказываются пустышками, привлекающими внимание публики лишь раскрученными названиями. Похоже, Torque: Savage Roads (в российском прокате киношка называется "Крутящий момент") не станет исключением из этого правила. Графический минимализм больно режет глаза. Правда, качество прорисовки главных героев (издательство потратило довольно большие деньги за приобретение кинолицензии) и мотоциклов претензий не вызывает. Все остальное выполнено просто отвратительно. Разработчики искренне полагают, что содранный из фильма эффект линзы на фоне предзакатного солнца способен растрогать сердца преданных фанатов киноленты. А ведь эта графическая фишка уже не актуальна со времен Serious Sam: First Encounter и FIFA Football 2001. Окружающие природные ландшафты так и просят срочной инъекции полигонов. Чего только стоят абы как расставленные вдоль грунтовой дороги пальмы. Таких уже не делают годика три.

Судя по выложенному в Сети рекламному ролику, игровой процесс больше всего напоминает ураганные потасовки из старичка Road Rash 3D с небольшим вкраплением фишек из фильма. Например, на скорости 100 миль в час можно будет выбить соперника из седла и моментально перепрыгнуть на сидение его осиротевшего мотоцикла. Интересно, спасут ли игру подобные залихватские трюки при полном отсутствии вразумительной графики? - В.Ч.

Раздолбать за шестьдесят секунд



Cross Racing Championship

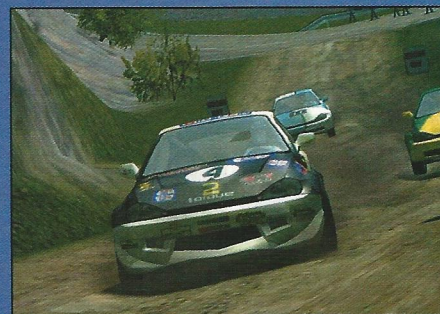
★ Жанр **Автосимулятор**
 ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Invictus**
 ★ Дата выхода **Осень 2004**
 ★ Сайт **www.invictus.hu/index.html**

"А не замануться ли нам на Вильяма нашего, на Шекспира?". Примерно по такому принципу действуют сотрудники венгерской компании Invictus, которые, в подражание режиссеру-любителю из известного фильма заманулись на популярный сериал Colin McRae Rally. Причем в руках амбициозных разработчиков Cross Racing Championship притаились кое-какие козыри.



Самым главным из них является представитель нового поколения доморощенной графической технологии Invictus Engine. Полная поддержка возможностей девятого DirectX, бамп-маппинг, пиксельные шейдеры, смена погодных условий, статическое и динамическое освещение трасс прилагается. Кстати, о трассах. В игре их ожидается 60 штук; по географическому принципу они будут объединены в шесть огромных блоков.

Второй козырь Cross Racing Championship - реалистичная физика поведения автомобилей. Нам сулят реализовать достоверную систему повреждений, специальное моделирование поведения шин на различных типах дорог, плюс расчет степени их сцепления с поверхностью с учетом коэффициента сопротивления воздуха.



Наконец, третья карта из рукава - сборная солянка из обещаний разработчиков наделять оппонентов продвинутым искусственным интеллектом, подарить виртуальным техникам возможность в перерывах между заездами основательно покопаться в гараже, а также обязательно включить в финальный релиз своего детища режим мультиплеера. - В.Ч.

Grand Raid Offroad

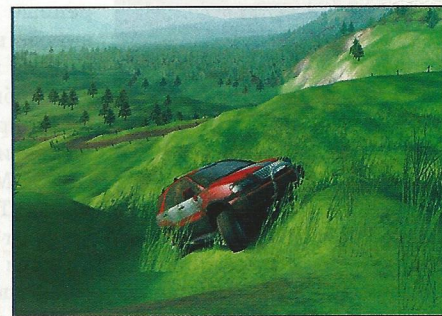
★ Жанр **Автосимулятор**
 ★ Издатель **Не объявлен**
 ★ Разработчик **Asobo Studio** ★ Дата выхода **2005**
 ★ Сайт **www.asobostudio.com**



Бешеной собаке семь верст не крюк

Ничем не примечательная студия Asobo, отметившаяся до этого выпуском двух аркад Sitting Ducks и Super Farm, решила коренным образом сменить направление деятельности и заняться чем-нибудь более серьезным. Выбор пал на жанр автосимуляторов.

Главная фишка проекта - локации, в которых пройдут соревнования. Дело в том, что структура трасс в исполнении французских разработчиков значительно отличается от всех тех, которые мы видели в других подобных игрушках. Ведущей от старта до финиша единственной дороги просто не существует, зато есть территория площадью в 10 тысяч квадратных километров, на которой находятся и равнинные участки, и невысокие горы, и бурные реки, и непроходимые леса и пустыни. Вы выбираете один из 30 полноприводных автомобилей (разумеется, в гараже можно основательно повозиться с двигателем) и отправляетесь преодолевать пересеченную местность.



Как и подобает добротному автосимулятору, в Grand Raid Offroad будет несколько видов режимов игры: Raid, Race (здесь вам необходимо кататься по дорогам, коих на одной локации насчитывается до 20 тысяч километров), Specials, Freerun, Stunt, Catch the Flag, Keep и некий загадочный Baja.

Отдельной похвалы заслуживают программисты, которым удалось создать впечатляющие ландшафты. По крайней мере, на скриншотах в статике они выглядят безукоризненно. Хочется верить, что за время, отделяющее анонс проекта от далекого релиза, качество картинки изменится только в лучшую сторону. - В.Ч.

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Александр ВАСНЕВ

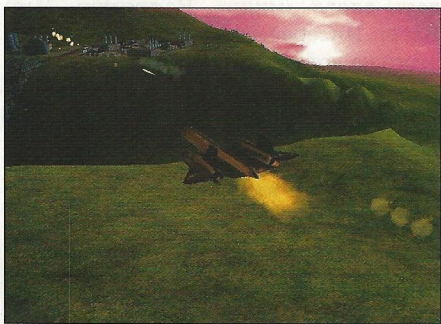
Thunderbolt 2

★ Жанр **Arcade** ★ Издатель **Xing Interactive** ★ Разработчик **Team6 game studios**
 ★ Рекомендуется **Pentium III 600, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
 ★ Сайт www.xinginteractive.nl/xing/thunderbolt2.htm

Хотелось в детстве стать летчиком? Не получилось? Не беда, редко кому в этой жизни удастся реализовать детские мечты. Для вас есть PC Only and Forever и многочисленные авиасимы. Вот Lock On, например. Красивенький, патристичный, реактивный весь из себя. Одна проблема, к железу, мягко говоря, критичен. Нет денег на апгрейд? Значит ваш удел - Thunderbolt 2.

Творение людей, называющих себя Team6 game studios, позволит геймеру представить себя за штурвалом F-16 Falcon, Lockheed SR71, и A-10 Thunderbolt. Причем, именно представить, потому что ни одного коопита в игре нет, а реализованный вид из кабины называется "меня размазали по ИЛ-Су" (ИЛС - по-научному, Индикация Лобового Стекла, красивые шкалы и циферки, проецирующиеся на стекло перед глазами пилота).

Каждый пепелац вооружен пушкой, а также несет некоторое количество ракет и бомб. В зависимости от конкретной модели их соотношение изменяется, что вносит в процесс и стратегический момент, ведь нужно спланировать, с чем и на чем лететь на очередную миссию. Кстати, может по-



казаться, что все задания однотипны и монотонны. Ответственно заявляю, это не так! В одних миссиях ваша основная цель - ВВС противника, а в других - наземные или морские силы. И фиг с ним, что в любом случае придется исполнять "соло дятла" на левой кнопке мыши, разнообразие-то налицо.

Если по каким-либо алогичным причинам вам все же захотелось Thunderbolt 2, но под рукой совершенно нет джойстика, не расстраивайтесь. Вот накопите денег на апгрейд под Lock On, и на джой приличный хватит, а пока можно вполне обойтись мышью, а то и вовсе клавиатурой. Вспоминаются времена, когда самым крутым симом был F-117, а самым красивым - F-29 (тогда тоже очень многие летали с клавиатуры), и слезы наворачиваются на глаза. Уважили старика, умилили.

Подведем итоги. Даже для аркады Thunderbolt 2 выполнен убого, а потому, если захочется ощутить себя пилотом, возьмите лучше Wings of Honor, она хотя бы стильная. - Д.С.

РЕЙТИНГ 3.0

"...И ракеты мчатся к цели, впереди еще один заход"



Football Generation

★ Жанр **Футбольный симулятор** ★ Издатель **1C, MBL**
 ★ Разработчик **Trecision** ★ Рекомендуется **Pentium II 400 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
 ★ Сайт www.trecision.com/videogames/games/fg.html



Момент за секунду до гола. Им можно любоваться вечно

Пока "Евро-2004" владеет умами миллионов, пока фанаты, утомленные ночными бдениями перед экранами телевизоров, не способны адекватно воспринимать реальность, для футбольных симуляторов наступила пора пышного цветения. И вместе с прекрасными ростками Euro 2004 от EA Sports с не меньшим усердием стремятся к солнцу всякая сорная трава, которая то и дело норовит прикиннуться чем-то стоящим. Последнее относится к Football Generations. Купив сие творение, вы не найдете в нем: во-первых, Чемпионата Европы (зато вас, несомненно, порадует Чемпионат Мира двухгодичной давности); во-вторых, реальных игроков; в-третьих, хорошей графики и звукового сопровождения; в-четвертых, собственно футбола. Нет, там есть 22 потомка творений чудо-столяра по имени Урфин Джюс, пинающих нечто круглое, но на этом сходство с реальностью заканчивается, поскольку даже самый примитивный дворовый футбол в исполнении детей дошкольного возраста даст солидную фору по осмысленности местной возне с мячом.

Обратить внимание на Football Generations вам нужно лишь в том случае, если вы коллекционируете бездарные компьютерные игры. В случае отсутствия столь экстравагантного хобби, рекомендуем держаться от игры подальше. - А.В.

РЕЙТИНГ 3.2

Угадайте, где окажется мяч после такого удара? Правильно, в воротах



Mini Racer

★ Жанр Аркадные автогонки ★ Издатель PLAY.com.pl ★ Разработчик PLAY.com.pl ★ Рекомендуется Pentium III 1 GHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
★ Сайт www.maluchracer.play.com.pl/index.html

Maluch Racer. Звучит непонятно, не правда ли? А вот для меня смысл данного названия кристально ясен и чист. Это по-польски. Именно так называлась игра, как говорится, в детстве. Стало быть, оказалась действительно популярной в Польше, и ее заметили? Если так, то довольно любопытно, что в ней особенного? На первый взгляд – незатейливая аркада, коих много. А на деле? Давайте копаться глубже.

Мини-популярность

Популярна марка Mini, и никуда от этого не деться. Что касается игрового аспекта, то и тут эти машинки уже успели неоднократно засветиться. Очередная «экранизация» автомобильчика произошла благодаря PLAY.com.pl. Правда, лицензии производителя у конторы на руках не оказалось, поэтому машинки вроде как не настоящие... Однако то, что это именно «Мини» (причем, не современный разросшийся клон, а именно тот, старый, невероятно юркий, опирающийся на крохотные колесики автомобиль), ни у кого сомнений не вызовет, ибо разработчикам удалось в своей игре передать не только образ той машины, но и благодаря отчасти игровому процессу дух мини-соревнований.

Проект бюджетный, и это замечается сразу, как только попадаешь в основное меню. Игровых возможностей очень мало (всего один экран в меню!) и весь процесс сводится к достаточно тривиальной последовательности действий. Проехал трассу, победил, открыл новую машину или трассу, проехал по ней, выиграл и так далее. Фактически тут даже нет полноценного чемпионата! Не говоря уже о других, более замысловатых игровых режимах. И, казалось бы, утонет проект, нечему и некому его вытаскивать. Но, когда вы начинаете играть, постепен-

но, но очень отчетливо приходит понимание того, что перед вами действительно Игра. Именно так, с большой буквы.

Мини-азарт

Первые круги на тесной и не очень красивой трассе обескураживают! Не нравится, не интересно. Кажется, будто машина ведет себя не так, как надо, и все здесь неадекватно, как-то не по-человечески. Управление тугое, вертикальный на первый взгляд «Мини» никак не хочет вписываться в несложный поворот, а соперники дружно скрываются вдаль. Может, самое время попробовать разобраться в себе и несколько изменить подход к игре, а также оценить ее возможности? Может быть, это

вовсе и не примитивная аркада, а нечто, более похожее на симулятор?

Вкатываясь в трассы и познавая нюансы казавшегося на первый взгляд простым и отчасти топорным управления, мы начинаем понимать, что игрушка-то не так поверхностна, и ее содержание гарантирует весьма захватывающий и очень напряженный геймплей!

Да, маленькие машинки должны весьма искусно управляться! И «Мини» (справедливости ради отметим, что в игре есть, разумеется, не только Mini, но и некоторые другие небольшие автомобили) хорошо рулится и быстро едет только в том случае, если вы все делаете правильно. Торможение играет не менее важную роль, чем разгон, а ручник требует предельно точного и аккуратного обращения.

Контактов предпочтительнее избегать, ибо они сильно бьют по драгоценным секундам, а идеальные траектории лучше изучить с помощью компьютерных оппонентов.

AI заслуживает весьма высокой оценки! Виртуальные пилоты хорошо ведут автомобиль и практически не прощают ошибок. А дополнительно мотивирует агрессия, которую они периодически проявляют по отношению к игроку. В общем, захватывает игровой процесс, очень интересно! Я бы даже сказал, что перед нами успешный вариант офисного мини-автосимулятора. Геймплей – самая сильная часть этого произведения.

Recommended

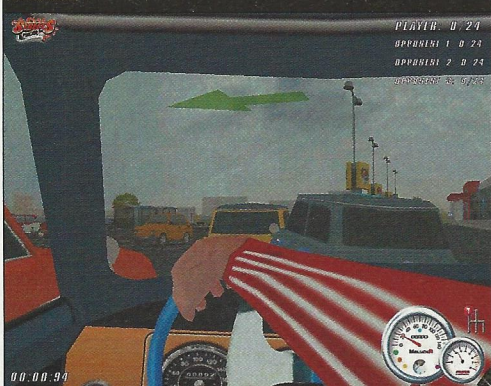
Графика симпатичная, не тормозит, и большего, поверьте, от этой игрушки требовать не стоит, ибо, еще раз повторюсь, основная ее ценность не во внешней атрибутике, а именно в игровой сути. Звук, конечно же, мог быть чуть богаче и разнообразнее, но и его, честно говоря, хватает за глаза. Так что по совокупности характеристик произведение неплохо сбалансировано.

И все же название Streets Racer ну никак не подходит этой игре! Уверен, в нем обязательно должно присутствовать слово «мини». Например, Mini Racer. Интересно, почему издатели до этого не додумались?



РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
6.8	

Как видим, стиль выдержан. Водитель Mini одет в олдскульную красную олимпийку а-ля Adidas



Врешь, не уйдешь! Отличный вид от первого лица!



Давить!

Midnight Race Club

★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **GameMill Publishing**
 ★ Разработчик **TSG Group**
 ★ Рекомендуется **Pentium II 700, 64 Mb RAM, 3D-уск.**

★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **Swift Software**
 ★ Разработчик **Swift Software**
 ★ Рекомендуется **Pentium II 700, 64 Mb RAM, 3D-уск.**

Midnight Road Warriors

РЕЙТИНГ 1.5

Вот и произошел прогнозируемый обвал дешевых клонов нового жанра, посвященного течению стрит-рейсинга. Сразу две команды практически одновременно выпустили игрушки со звучными бестолковыми названиями и вполне предсказуемым содержанием. А вернее — его отсутствием. Встречайте эти страшные создания, они идут к вам!

Midnight Race Club выиграл у своего непосредственного и единственного конкурента только благодаря тому, что по сути дела является игрой гораздо более оригинальной. На порядок. Какие возможности предоставляет игроку это произведение? Поначалу даже кажется, что все тут будет на уровне. Для участия в незаконных ночных заездах авторы игры приготовили целых три категории транспортных средств. Подчинить себе вы сможете легковые машины, мотоциклы и...седельные тягачи без прицепа! Вот это размах мысли и полет фантазии! Наверняка тюнинг грузовиков уже входит в моду, и скоро даже по отечественным дорогам будут рассекать "ЗИЛы", с гоночными "шашечками" на дверях, злобно рычащие прямоточными глушителями по пять копеек за ведро.

Для всех категорий транспортных средств заготовлено несколько трасс, преимущественно нехитрых и, понятно дело, ночных (это чтобы графичес-

кие кошмары не были столь очевидными). Машины, понятно дело, абсолютно вымышленные. Но, несмотря на это, лично я, например, узнал в предложенных образцах некие японские и итальянские спорт-кары — это было несложно. Для игры разработчики не удосужились создать даже примитивного первенства. Все, что доступно — два вида разовых гонок. Одна — со случайным сценарием. Другая — с задаваемыми условиями. Из чего состоит сценарий? Из выбора транспортного средства и трассы... М-да, негусто... Физическая модель игры, понятно дело, никудашна. Динамики никакой. Только темень — хоть глаз выколи. Да полное отсутствие мотивации. Результат — полнейшая деинсталляция сего шедевра через десять минут после знакомства.

А что Midnight Road Warriors? О, это пример безоговорочной наглости и цинизма разработчиков с целью хоть какой-то наживы на доверчивых игроках. Яркий пример цивилизованного "развода" и "кидалова". Те, кто заплатил деньги за данный проект, получают уродца давно минувших дней, который фигурировал под названием Midnight GT и был крайне убогим еще год назад. Теперь хитрые разработчики взяли основу игры, снабдили ее несколькими видоизмененным интерфейсом и кое-каким дополнительными возможностями, прибавили автомобилей и каких-то дополнительных

РЕЙТИНГ 1.0

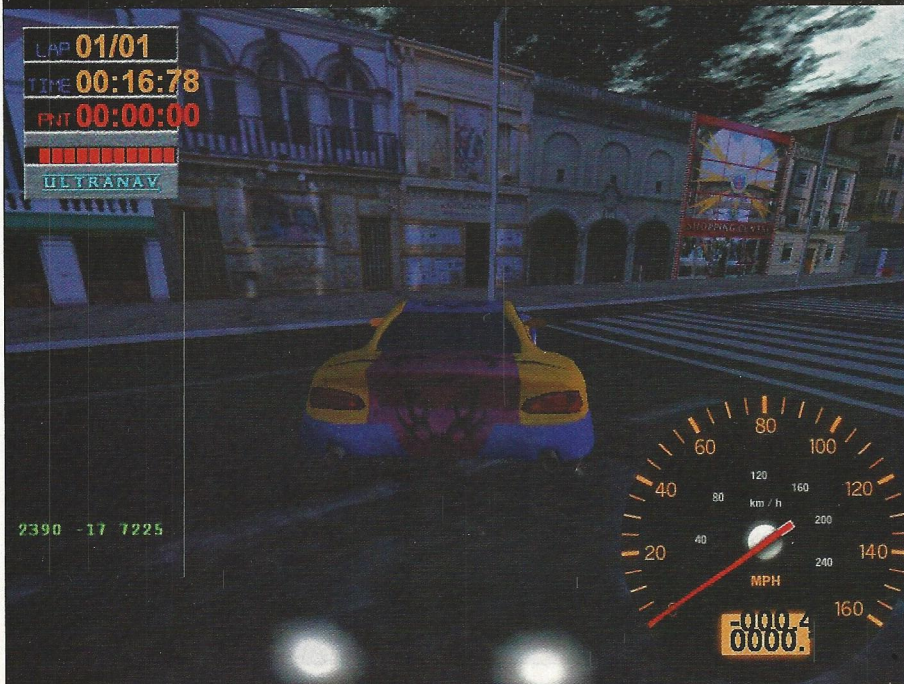


Midnight Race Club. Вот так выглядят ночные заезды на гоночных грузовиках...

очень темных трасс. Все это дело было преподнесено в качестве совершенно новой разработки. Увидев такое дело, я пожалел, что живу не в США и не могу подать на девелоперов в суд! Какая, право же, циничная наглость! Для тех, кто не знаком с оригиналом, поясню, что игра представляет собою подделку крайне низкого качества с неразумительными машинами, ну очень бестолковой физикой, весьма некачественной графикой (достаточно оценить модели автомобилей, словно вырубленные из камня, невероятной темнотой трасс, где не видно абсолютно ничего) и низкими возможностями по части геймплея. Причем настолько низкими, что при запуске игры появляется стойкое желание ее тотчас же удалить. Как и в предыдущем случае.

Мораль сей басни такова. Если встретите на прилавках такие названия, как Midnight Road Warriors и Midnight Race Club — обходите их стороной. Покупая эти игры, вы выбираете деньги на ветер!

Midnight Race Club. Поднимите мне веки! Я ничего не вижу! И как тут прикажете оценивать графику! Кстати, белые пятна в нижней части картинки — якобы отражения наших фар...



Midnight Road Warriors. Как и конкурент (хотя, какая может быть конкуренция между двумя трупками) игра предлагает нам крайне темную графику



Midnight Road Warriors. Этот автомобиль я очень хорошо запомнил по "первой части"...



Шумахер в полном порядке

★ Жанр **Автосимулятор** ★ Издатель **Bigben Interactive** ★ Разработчик **10tacle Studio**
 ★ Рекомендуются **Pentium III 1.2 GHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32Mb)** ★ Сайт **www.msworldtour.com**

Михаэль Шумахер сохранил воспоминания детства. Да, никто не отрицает тот факт, что они обрывистые и носят несколько противоречивый характер (последствия многочисленных аварий во время картинговых баталлий юности), но они есть. И все они связаны с картингом. Ведь исключительно картингу чемпион обязан сегодняшним статусом супер-звезды, ибо картинг и только он способен привить начинающему гонщику необходимые навыки. Впрочем, в настоящий момент времени Шумахер испытывает серьезные трудности в виртуальной Формуле-1. Поэтому заготовил для себя компьютерный картинг, в котором оттачивает мастерство, планируя надрать задницу Вильневу в виртуальном Монако! Е, е, камон, бейби!

Кстати, вы в курсе, наверное, что попутно данный продукт продают нам - игрокам (подарил бы кто!).

Что ж, давайте еще раз учиться (гонкам) вместе!

С экрана тут же вылезла улыбающаяся рожа Михаила и размытый карт на заднем плане, вэлкам, дескать, тур-2004, итд! Погодьте, в момент, только ботинки сапоги на гоночные ботиночки на шнурочках с белой эмблемой Puma поменяю...

Флэшбэк

Память, она, конечно же, дает течь, допускает провал, но некоторые вещи изъять отсюда нельзя. И неясно, кстати, чем определяется приоритетность конкретной сохраненной (или стертой) информации (кстати, любопытно происходит форматирование человеческой памяти). Мне, например, до сих пор невдомек почему, но с самого первого раза "михаэльшумахеровский картинг" (сложное словно, но вполне по-немецки) я запомнил. Впрочем, в те смутные времена (любые времена становятся смутными по истечении времени),

опять же, приоритетность той или иной игрушки не являлась актуальным вопросом, которым сейчас уже никак нельзя не задаться. Так ли прост новый картинг, как его малюют? Нет! Господа, ознакомившись с этим произведением и проникнувшись его проработкой, я должен заявить: наконец-таки рождена на просторах ПК новая основополагающая серия. На этот раз мини-рынок соответствующих игр отдан именному уроженцу "Феррари" - вот этому самому улыбающемуся Михаилу. Лучше картингового имитатора на полях ПК-игр еще не возрадало и в ближайшее время не вырастет. Поаплодируем!

Чем берет gag?

Надо сказать, что опытный глаз класс игры начинает чувствовать практически сразу. Тут всяко-всяко разное по-разному идет в ход: от манеры показа эмблем разработчиков/издателей до того, как реагирует меню на клик мышкой, как этот клик озвучен и какова прорисовка курсора. Ну, дизайны и прочие также пристально рассматриваются и подлежат скрупулезной оценке. Так вот. Michael Schumacher World Tour Kart 2004 очень хорошо проходит разного рода фейс-контроли и дресс-коды выдавших виды игровых обозревателей, ибо по качеству - это типично немецкий продукт. Крепко сбитый, ладный, добротный, удобный и аппетитный. Таким хочется обладать. Это символ тепла и простого человеческого счастья...

К игре эти эпитеты также легко применимы. Меню выполнено безукоризненно. Не тормозит, интуитивно понятно, удобно и красиво. Красиво, естест-

венно, по-немецки, как Хер Шумми заказывал. Кстати, игра не способна поразить нас богатством игровых режимов. Фактически играбельным является только один, назван который до обиды избито - карьера. Два других - лишь разминка да разовая гонка. Ну, и онлайн, естественно. Но он нам неинтересен.

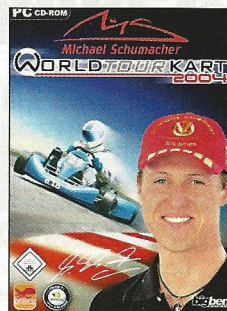
Побродив по удобным опциям, геймер скоро понимает, где его ждут и где его место.

Его место - в карьере.

Наше место

Карьера не преподносит ни одного сюрприза. Она вторична, но как и любая вторичная по сути, но грамотно выполненная вещь - исключительно удобна и самодостаточна. Количество автомобилей, сложность гонки, число трексов и кругов, а также сила оппонентов возрастают от раза к разу в идеальной пропорции, что делает прохождение чемпионатов действительно интересным и захватывающим мероприятием. В данном случае мы имеем дело с превосходно сбалансированными составляющими. Ну, а когда окончательную проверку временем выдерживает геймплей, сомнений в высоком статусе игры не остается ни у кого.

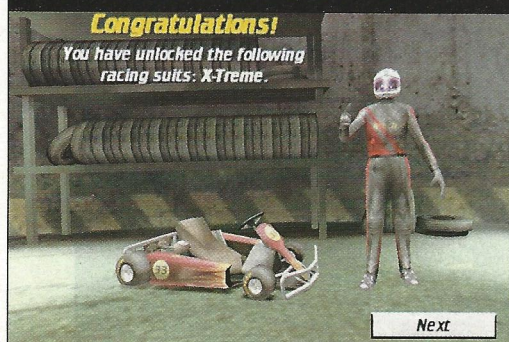
В принципе, продвижение по чемпионату построено по точно такому же принципу, как и в предыдущей части. Есть несколько трасс, которые вы обязаны проходить в произвольном порядке, и такое число попыток, какое необходимо



По военной базе гоняем. Для картингистов - это привычное дело. Главное, чтобы асфальт был хороший



Если внимательно приглядеться, то это чучело в маске показывает нам средний палец. Еще удивительнее от осознания того, что чучело в маске - это, собственно, мы и есть...



именно вам. Вы можете сколько угодно раз перезапускать уже начатую гонку во время первенства. Ничто не запрещено. Но почему ничего не рушится, мы не называем игру аркадой, и нам интересно? Тут снова все упирается в игровой процесс. От разговора о нем уйти нельзя - вот и поговорим.

Полнейший адекват

На самом деле не зря в названии игры красуется имя чемпиона. Уровень физической модели игры - вполне чемпионский. Тут вновь выдержан баланс: сложность физики, подготовка пилотов, скорость, конфигурация трекков и лояльность алгоритма столкновений приведены к идеальным пропорциям, и геймплей успешно балансирует на тонкой грани. Игра сложна, но не отталкивает своей сложностью; игра динамична, но здесь нет места безрассудному аркадному стилю; столкновения упрощены, но не до такой степени, чтобы игрок мог не замечать или игнорировать их. Во время гонки велика вероятность ошибки любого пилота и изменение расположения гонщиков на трассе даже за считанные метры до финиша! Игра затягивает, и, проведя в ней несколько гонок подряд, вы действительно рискуете просидеть лишние часы. Впрочем, это я хватил. Но слов обратно не беру - действительно весьма интересно.

Правила хорошего тона обязывают рассуждать о конкретных составляющих автосима. Дескать, сто тысяч знаков наговорил, а про модель поведения машины не сказал ничего. Как же, скажу, но буду краток. Адекватно все. И то, как ныряет карт в повороты, на полном газу прописывая скоростные траектории, и как может закрутить его при потере (даже на короткое мгновение) сцепления. Кстати, столкновения тут хоть и упрощены, но в целом также достаточно адекватны. В той степени, когда тяжесть

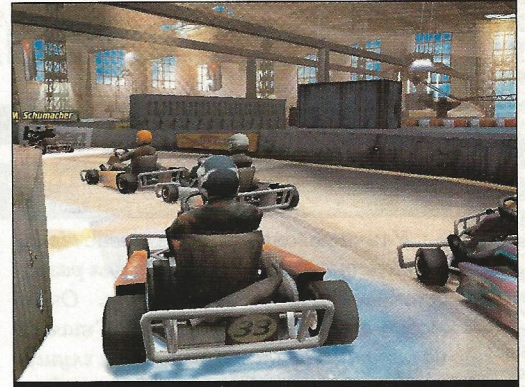


ошибки сопоставима с последствиями. А в гоночной игре это важно.

А вот про оппонентов скажу с удовольствием. То, что было увидено в Michael Schumacher World Tour Kart 2004, позволяет говорить об искусственных оппонентах как об очеловеченных роботах. Это именно то продвижение к идеалу, к которому должен стремиться каждый разработчик игр серии "наперегонки". Сила противника и его способность совершить ошибку в той или иной ситуации находятся на уровне, сопоставимом с уровнем рядового гонщика. Замечено было даже то, как меняется поведение противника, если на него начать давить сзади. Он нервничает и хуже ведет машину. А может поехать быстрее. Или два лидера, которых в пылу борьбы разворачивает за два поворота до финиша... Однозначно, очень высокий уровень.

Уважаем

Графика заставляла умиляться каждой новой трассе. И вроде, если приглядеться, ничего неординарного нет, а по количеству использованных полигонов Michael Schumacher World Tour Kart 2004 явно не находится среди лидеров жанра, однако общее впечатление сугубо положительное. Дело в том, что произведение располагает отличным



Обратите внимание на то, как эффектно наложено освещение



Профилированный поворот. Эх, прокачу!



Шумахер помечен во время гонок отдельной табличкой. И это хорошо. Приятно обгонять зажавшегося чемпиона, черт побери!

Трасса в Японии - временно переоборудованный рыбкомбинат



текстурным рядом и грамотными эффектами освещения. Даже на скриншотах можно заметить, что разработчики не скупались на разноцветный динамический свет. Этим они изрядно приукрасили свое произведение. Проработка картинга не страдает отсутствием деталей, а вот гонщик получился не очень хорошо. Впрочем, в динамике это не слишком заметно.

Звук порадовал стилистически проработанным плей-листом и исчерпывающим набором сэмплов во время гонки.

Вердикт в данном случае выносить проще простого. Лучшая картинговая игра и одна из наиболее удачных автогонок последнего времени с содержательным геймплеем и отличной графикой.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★
8.0	

Как шанхайцы из "дрэга" "кольцо" делали

Reckless Driver

★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **Team6 game studios** ★ Разработчик **Team6 game studios**
 ★ Рекомендуется **Pentium III 1.2 GHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32Mb)** ★ Сайт **www.team6-games.com**

Уличные гонки сегодня - неисчерпаемый источник вдохновения для разработчиков компьютерных игр. Очень модно в наши времена иметь "машку" на больших дисках с огромным глюшительм и синей подсветкой днища. Это признак успеха и благополучия.

Однако любая популярная игровая тема вырождается пропорционально росту этой самой популярности. Действительно стоящих произведений, посвященных уличным гонкам, мы видели лишь несколько. Все остальное - армия дешевого и страшного ширпотреба с абсолютной непонятной здравому уму аудитории. Как вы думаете, куда стоит отнести стритрейсеры из Шанхая?

Бедность не порок?

На самом деле игра не может похвастать ничем. Трассы - вымышленные, машины - тоже. Игровых режимов - кот наплакал (гонка на время, одиночный заезд и чемпионат), меню -

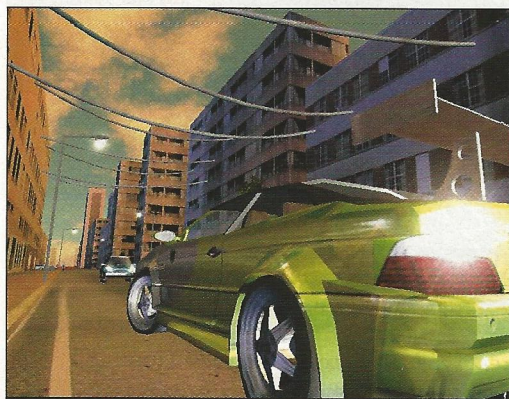
темное, но, тем не менее, вполне удобное. Никакой заставки, минимум музыки и звуковых эффектов. Похоже на дешевую и некачественную китайскую пластиковую игрушку с вьетнамского рынка. Будем шупать дальше?

Экран выбора машин - это повод для глумления любого, более-менее разбирающегося в автомобилях игрока. "Коктейль" марок, составленный разработчиками, достоин аплодисментов стоя. Наряду с подделками, напоминающими все самые известные суперкары современности (причем интересно, что оригинал можно узнать только из совокупности "образа" и нового названия "прототипа"), тут можно найти, к примеру, вальжанный "Шевроле Каприз", непонятно как затесавшийся в столь именитую компанию. Впрочем, учитывая статус игры, которая явно разрабатывалась с прицелом на игрока-профана, которому что "Каприз", что "Корвет" - одного поля ягоды-машины, это нормально.

пает, в поведении машины наступают самые интересные и волнующие моменты. Основных фишек здешней физической модели - три Первая касается торможения. Так, как тормозят местные монстры, не способен замедлиться даже современный болид Ф-1! Тормоза настолько эффективны, что за считанные метры останавливают машину, которая до этого безудержно неслась со скоростью 200 километров в



Кубизм торжествует!



Исходник этого "прототипа" определить несложно, это BMW 3-й серии. А вот что обозначаются веревки, протянутые от дома к дому вверх? Шанхайцы сушат белье!



Зато в профиль BMW уже неуловимо напоминает старый "Мустанг"



Интересно, кто сподобился украсить это дешевую подделку под "ламбо" отстойной наклейкой!

Кольцевой дрэг

Джентльмены завели моторы, и первое, что удивило, - формат соревнований. Признаться честно, я рассчитывал максимум на 1/4 мили примитивного дрэга. Ан нет! Разработчики рискнули предложить нам самый настоящий стрит-рейсинг. По городу, в ночь, но по кольцевым городским трассам. Вам интересно, что из этого получилось?

Гонка построена по принципу постоянно преодолеваемых чек-пойнтов и нескольких кругов. Всего на трассе шесть гонщиков. Поехали. Разгон, конечно же, происходит весьма уверенно. Но нас волнует не это, нам нужен первый поворот! И вот, когда он насту-

час! Пользоваться тормозами надо очень осторожно, а лучше не пользоваться совсем. Фича номер два. Машина не умеет поворачивать! Она прописывает дугу как модель самолет на веревочке, но вписаться в вираж нормально не способна! Фича номер три - это алгоритм столкновений (повреждений, конечно же, нет). Алгоритм этот явно рандомный, и единственное его предназначение - создать для машины как можно больше кульбитов и па в воздухе. Скажите на милость, какой геймплей может получиться из таких компонентов? Постоянно не покидает ощущение, что автомобиль с самой примитивной дрэг-рейсинговой моделью поведения заставили ездить по кольцевым трассам!

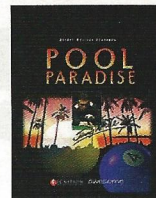
В сад

О графике и звуке красноречиво должны поведать вам рейтинги. Везде кошмар, кубизм и глюки. Глаз и ухо не радуются совершенно. А мы выдаем еще один неутешительный диагноз еще одному несостоявшемуся стритрейсеру: "Спать!"

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
4.3	

Последний герой с бильярдным столом

Алексей КУЗНЕЦОВ



POOL PARADISE

★ Жанр Sports Simulation ★ Издатель Ignition ★ Разработчик Awesome Studios ★ Рекомендуются Pentium 4 2 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
★ Сайт www.ignitionent.com

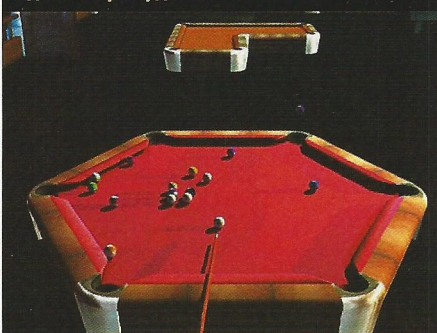
Создатель этой игры - не кто иной, как сам Арчер Маклин, один из отцов нынешней игровой индустрии. Еще в конце 80-х он в гордом одиночестве создавал игры для Atari 800 и Commodore 64, ставшие классикой. Сегодня мы разбираем по косточкам последний проект мастера - мультиплатформенный симулятор бильярда, к разработке которого в качестве консультанта был привлечен Джимми Уайт, известный британский профи по пулу.

Сколько уже было всяческих пулов, и каждый пытался окунуть нас в атмосферу уютного клуба или бара в табачном дыму. Надоело. Маклину захотелось свежего морского бриза, и в результате Pool Paradise стала самой экзотической вариацией игры.

Играть будем на берегу океана. В нашем распоряжении имеется райский островок, где вместо сетки пляжного волейбола стоит стол для бильярда. Вместо сигарного дыма в воздухе висят бабочки, а рядом со столом расхаживают, переваливаясь, ожившие птицы.

Вся игра пронизана ненавязчивым юмором и неким карикатурным идиотизмом. Как вы думаете, у кого можно занять исходный капитал? Ныряем в воду у берега и попадаем в офис буржуйской акулы, перебирающей зубами кость, словно Ал Капоне сигару.

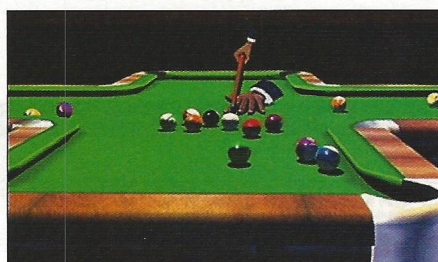
Один из причудливых столов



Ощущаешь себя членом семейки Адамсов



Не способен держать кий - развлекайся дротиками

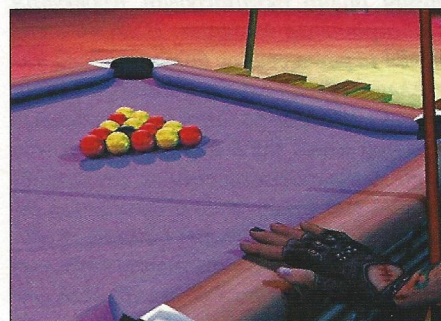


Три раза она готова оказать нам финансовое содействие, а на четвертый сожрет безнадёжного должника, - весьма современный подход. Получив наличные, направляемся в хижину с бильярдным столом, где бросаем вызов аборигенам, которые с легкостью играют по 11 популярным правилам, от простой американки до "14 к 1". Лига островного пула состоит из трех десятков игроков. Здесь и Билл Гейтс, и оборотень с травой вместо волос, мумия, обезьяна, и даже Фредди Крюгер! Компания собралась еще та.

Постепенно делаем карьеру, направляя финансовые потоки в свой карман. На заработанные деньги можно приобрести новый кий или другие аксессуаров. Желаящие также могут попытать счастья в метании дротиков или побаловаться аркадкой DropZone. Неожидаемое соседство мини-игр приятно разнообразит игровой процесс. А еще можно попробовать себя в роли трюкача, играя на "сумасшедших столах" причудливых форм.

Графическое исполнение игры на высоте. Натуральная трехмерность и правильные тени объектов. Разработчик легко и шутливо справился с представлением персонажей, используя для этого лишь кисти рук и кий, с которыми они виртуозно управляют.

Физика удара, вращение шаров и их рикошеты удивляют своей реалистичностью. Управление отличается гибкостью. Хочется играть с помощью мыши - пожалуйста! С помощью клавиатуры - нет проблем. Множество камер не оставляют шансов для потери из вида какого-то элемента игрово-



Джимми Уайт

го пространства.

Единственное, что в состоянии вызвать раздражение, - музыка. Тропические мотивы начинают разрушать мозг уже после первых десяти минут пребывания на острове.

Новичкам в мире пула придется немного повозиться с освоением матчасти, так как обучающего блока для тех, кто не владеет нюансами игры, нет. Зато есть раздел практики, в котором можно заняться самообразованием.

Pool Paradise - продукт, в котором превосходная модель бильярда сочетается с безупречным реализмом. Плюс приправа из тонкого юмора и легкой тропической атмосферы.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★
7.4	

МЕНЕДЖЕР СРЕДНЕГО ЗВЕНА

На вопросы "Навигатора" отвечают руководитель проекта "Золотая Бутса" Дмитрий Терехин и главный программист Дмитрий Жаров из Nekki

Некоторые считают, что футбол - дело жизни и смерти. Они ошибаются: футбол гораздо важнее. Билл Шанкли

В жанре футбольных менеджеров трон давно оккупирован проектом *Championship Manager*. Именно в CM 03-04 играет сейчас большинство интеллектуалов от футбола (у предпочитающих напрягать не извилины, а пальцы есть FIFA 2004). Однако при всей проработанности и масштабности CM у него был и остается серьезнейший для нашей страны недостаток - невнимательное отношение к чемпионату России. Долгое отсутствие турнира вообще, знаменитый недосмотр с лимитом на легионеров, вопиющий баг, в результате которого наши клубы за копейки продавали лучших игроков за рубеж... Причиной столь халатного отношения лежат на поверхности, как и в случае с той же FIFA: наша не слишком цивилизованная в данной области страна не представляет интереса для производителей лицензионного софта. Как с этим бороться? Разработчики из команды Nekki решили следовать народной мудрости "хочешь сделать хорошо - делай сам" и создали российский онлайн-футбольный менеджер "Золотая Бутса".

Навигатор Игрового Мира: Как у вас родилась идея создания столь необычного проекта и как он развивался?

Дмитрий Терехин: "Золотая Бутса" работала около двух лет назад. Тогда идея не была необычной: в рунете уже существовали футбольные менеджеры, и за основу нашей игры был взят один из таких проектов. Год ушел на то, чтобы поднять Лигу на ноги и собрать участников. Затем появились идеи, как сделать наш проект лучшим, отличающимся от других. Именно тогда к нам присоединился Дмитрий Жаров, что было огромным успехом и позволило в полной мере начать осуществление планов. В начале

2004 года у нашей команды появилось название - Nekki (www.nekki.ru).

Дмитрий Жаров: Поскольку мне уже приходилось делать нечто подобное, я решил помочь и увлекся... Помню, мне дали исходники, но, оказалось, проще начать с нуля. Я далек от реального футбола, хотя в детстве даже играл за местный клуб - просто смотрю по ТВ чемпионаты мира, Европы, игру известных команд.

ДТ: На данный момент над проектом работает более двадцати человек. Помимо программистов, есть люди, отвечающие за графику, анимацию, физику, дизайн, поддержку сайта, разработку эко-

Составление заявки на матч и выбор тактики

№	ФИО	Амп	Воз	Маст	Физ	Мор	Бонусы	От	Оп	Др	Вп	Пн	Пс	Тв
7	Диего Фердинандо Маркич	Сн/Ам	30	68	100	норм	Уг Ат	5	5	9	10	9	10	10
1	Гравиньо Баттистини	Gk	25	58	100	норм	Шт							
9	Антонио Беллиниста	Rm/Rw	23	57	100	норм	Ау Лд	4	4	8	8	8	9	8
6	Франческо Палимери	Lm/Lw	29	57	100	норм	Ск Пн	4	4	8	9	7	8	8
12	Гамальель Марте Кортез	Gk	23	56	100	норм								
11	Рамон Мендес	Cf	24	53	100	норм	Пр	4	4	8	6	8	5	9
10	Рафаэль Чикис	Cf	27	53	100	норм	Ат Гл2	4	4	8	6	8	5	9
3	Лоренцо Сибилюни	Cd/Dm	22	52	100	норм	Пл Гл	8	8	6	8	8	3	3
8	Хосе Антонио Да Силва	Сн/Пм	24	51	100	норм	Пл	3	3	8	8	7	8	7
5	Оскар Алава	Rd/Rwd	26	48	100	норм	Пл	9	8	3	6	8	8	3
2	Дмитрий Гуцу	Ld/Lwd	29	47	100	норм	Пл	8	8	3	7	7	8	3
4	Джаппале Ингрессо	Cd/Sw	24	45	100	норм	Ау	8	8	3	6	8	8	3
21	Диего Дука	Ld	28	43	100	норм	Пл	8	8	3	6	8	8	3
20	Павел Игорев	Cf	28	42	100	норм	Ск Ат	3	3	7	3	7	3	8
14	Алессандро Де Стефани	Cd	29	41	100	норм	Пл	8	8	3	4	6	6	3
22	Жан-Франсуа Жилле	Gk	20	40	100	норм	Шт							
15	Джаппале Машарелли	Rd	20	39	100	норм		8	7	2	2	4	6	2
13	Рамон Наваро	Ld	17	32	100	норм		7	5	2	5	4	5	2
17	Лионель Пизина	Cm	28	31	100	норм		2	2	5	4	4	7	2
19	Хайме Салата Вальдес	Rm	19	27	100	норм	Ау	2	2	5	6	6	6	2
18	Маттео Коллеато	Cm	22	24	100	норм		2	2	4	5	2	5	2

Коротко об игре (<http://www.butsa.ru/>)

Суть проекта можно описать в одном абзаце. Если вы играли в какие-либо оффлайновые менеджеры, то будете чувствовать себя уютно. Вам под начало отдается футбольная команда, ваши задачи - планировать состав на матч, выбирать тактику, следить за тренировками, держать под контролем финансовое положение клуба, действовать на трансферном рынке. Составление заявки на матч и просмотр игры осуществляются при помощи выложенных на сайте утилит, все прочие действия происходят в онлайн. В этом и есть главная изюминка: ведь обыгрывать живого оппонента куда приятнее, чем в очередной раз обводить вокруг пальца мегабайты и гигагерцы своего ПК.



Модель стадиона

Составление заявки на матч и выбор тактики



Заявка команды

Динамо-ТЭКОС

менеджер: Павел Шумилов 1
Россия, Мурманск, стадион Строитель, вступает 20000
играет в чемпионате: Россия
гольден: 1 57,040с
доллары: 0с
стоимость команды: 53М
средний возраст: 22.63
среднее мастерство: 47.6 (904.38)
11 лучших: 53.04 (583.41)
скачать dmj.fc
все умения
Следующий матч: Динамо-ТЭКОС - Зенит (чемпионат, 16 тур)

№	Имя	Поз	Воз	Маст	Физ	Бонусы	н	г	к	Оц	Диска	Цена
1	Валера Егоров	Gk	23	65	100	Пл Ов Од2	15	0	0	5.1		3.54
12	Андрей Борисов	Gk	25	55	100	Ов	2	1	0	4.5		2.08
25	Родриго Перейра	Gk	27	100			0	0	0	-		0.44
13	Алексей Пантохин	Ld/Lwd	20	43	100		10	0	0	4.8		3.03
2	Владимир Чернышский	Cd/Sw	22	46	100	Лд	15	0	0	4.8		3.34
4	Антон Миронов	Cd/Rd	18	43	100		14	0	0	4.8		3.79
3	Алексей Миронов	Rd/Rwd	27	45	100		13	0	1	4.8	12	2.08
14	Денис Козлов	Rd	20	42	100	Пл Шт	1	0	0	4.0		2.26
5	Владимир Лысов	Lm	28	47	100		14	1	0	4.9		1.63
15	Евгений Козлов	Lm	24	34	100		2	0	0	5.0		1.17
6	Алексей Тинченко	Cm/Dm	26	48	100	Шт Пл	9	0	0	5.1		1.96
8	Алексей Обицеров	Cm/Am	24	51	100	Уг Гл Нв	15	1	0	4.9		3.17
10	Юрий Егоров	Cm/Am	17	63	100	Ск Ат Нв	15	5	0	5.2		6.16
16	Мартин Боливар	Cm/Lm	18	44	100	Уг Ат	5	1	0	5.1		2.80
17	Дмитрий Золин	Rm	22	40	100		1	0	0	-		1.79
18	Павел Воробей	Rm	28	44	100		11	0	0	4.9		1.33
9	Александр Толмачев	Cf	21	53	100	Ск Шт Тр Пл	14	9	1	5.6		3.98
11	Андрей Котенков	Cf/Lf	20	54	100	Ск Тх Ун	15	8	0	5.6		4.58
7	Вейн Руни	Rf	20	52	100	Уг2	9	1	0	5.1		3.51

Инфраструктура

- Клубный центр
- Магазин
- Медицинский центр
- ДОУСШ
- Научный Центр-4
- База клуба
- Тренировочное поле

Специалисты

- Ассистент Менеджера
- Тренер вратарей
- Тренер полковых игроков
- Менеджер по продажам-3
- Психолог
- Массажист
- Скаут

Стадион

- Табло

Manager Zone

Динэмо-ТЭКОС

Добрый день, Павел Шумилов! Добро пожаловать в панель управления клубом

Финансы	Инфраструктура	Чемпионат
157.040\$	Постройки	Россия-1
0\$	Специалисты	Расписание
Финансовый отчет	Магазины	Календарь
Зарплаты игроков	Товар: 1500000 ед.	Отчеты
Клуб	Стадион	Таблица
Изменение данных	20.000 мест	Трансфер
Сменить логотип	Расширить	Выставить игрока
Игроки	Цена билета	Мой трансфер
Ростер клуба	Инфраструктура	Прошедшие
Тренировка	Сообщения	Банк
Настройки	Входные: 0/5	Кредиты
Фото игроков	Отправленные: 0	Выплаты
Номера	Написать письмо	Ипотека

Чат

Менеджеров онлайн: 0
Заходите в чат почаще!
Рекомендуемое время - 19.00-22.00 по Москве.
Войти в чат

Логин

Панель управления
Ростер клуба
Тренировки
Выход

Счетчик

WebSpace.Ru - надежный хостинг

Реклама

120x240

Виртуальный офис

ходят к концу, и многие участники уезжают в отпуска, поэтому летом будут играть чемпионат мира и коммерческие турниры. Также мы занимаемся разработкой 3D-показа матча и надеемся найти издателя для создания оффлайновой версии игры. У нас составлена обширная документация, показывающая наши возможности сделать игру, способную конкурировать с такими общепризнанными грандами, как Championship Manager и Total Club Manager. Во-вторых, мы активно развиваем наши подпроекты, например, недавно открывшийся футбольно-развлекательный сайт "Бомбардир" (www.bombardir.ru).

номики, написание правил. Для продуктивного взаимодействия с менеджерами был создан пресс-центр, скоро появится виртуальная газета Лиги. Кроме того, в команде еще около пятнадцати человек, занимающихся другими проектами.

НИМ: А каково количество участников, чемпионатов, клубов? Выдайте нам немного сухой статистики.

ДТ: Сейчас в Лиге 832 клуба - они играют в чемпионатах более чем 40 стран. Около ста команд пока свободны, после их раздачи мы откроем регистрацию новых. В базе около 20 тысяч виртуальных футболистов, обладающих такими характеристиками, как возраст, мораль, физподготовка, восемь умений и бонусами. Доступно более 20 разнообразных построек и найм персонала трех уровней. Матчи проходят три раза в неделю.

НИМ: Ваша игра весьма выгодно обращается с реальностью. В российской Премьер-лиге играют команды из Владивостока и Мурманска! Как сложилась такая ситуация?

ДТ: Изначально команды соответствуют реальности: при регистрации нового клуба участник должен правильно указать название существующей и еще не представленной в Лиге команды, название стадиона, имена игроков, выступающих за нее. Но затем, естественно, все решает игра, искусство менеджера. Например, в прошлом году мы проводили чемпионат мира (www.world-cup.ru), и не обошлось без сенсаций. Чемпионами стали бельгийцы, в финале обыгравшие хозяев турнира, сборную Италии, а третье место абсолютно неожиданно заняла Мальта.

НИМ: Грамотные тактические установки на игру могут помочь одолеть более сильного противника?

ДТ: Матч проходит весьма реалистично - просчитываются и отображаются в 2D действия всех футболистов, что позволяло установкам на игру иметь не абстрактный смысл, а совершенно конкретное отражение. Выбранная схема всегда видна на поле, при атакующей тактике игроки стараются не засиживаться в обороне. На данный момент вы-

бор тактических и стратегических возможностей не очень велик, мы продолжаем работу над генерацией матча, ставя своей целью сделать 2D показ интереснее, чем в Championship Manager. Когда работа над этим завершится, все тактики и стратегии будут строго проанализированы, сбалансированы и приведены в соответствие реальному футболу.

ДЖ: Добавлю, что считается все же не 2D, а 3D - просто пока рисуем в плоскости. Возможностей у тренера не так много, как хотелось бы, но их количество мы постоянно расширяем, реализуя задуманное ранее.

НИМ: Интересует также экономическая система. К примеру, почему в игре два вида валюты?

ДТ: Делая два вида валюты, мы учли опыт аналогичных проектов. Одна из главных проблем экономики футбольных менеджеров - инфляция. Из-за вливания виртуальных денег за игроков на трансфере с каждым сезоном платят все больше и больше. Инфляция - очень неприятное явление, она недопустима в проектах, где покупка игроков и расширение стадиона - далеко не единственные экономические опции. Поэтому и было решено сделать два вида валюты, один из которых предназначен только для построек и не может влиять на трансфер. В совокупности с Банком, занимающим центральное место в экономике, это создало рычаги для контроля финансового состояния в Лиге.

НИМ: Расскажите немного о дальнейших планах вашего коллектива.

ДТ: Во-первых, развитие проекта "Золотая Бутса". Чемпионаты стран под-

Тренировки

Проставьте проценты отдыха и тренировок своим игрокам. Выберите какие умения будут тренировать игроки. Тренировки проходят 2 раза после основных матчей (чемпионат страны, чемпионат мира), поэтому при стандартной схеме вторник-четверг-воскресенье, тренировки в воскресенье не происходят.

игрок	поз	воз/мас	физа	отдых	тренировка	умения
Валера Егоров	Gk	23/65 Пн Ов Оад2	100	0	100	
Андрей Борисов	Gk	25/55 Ов	100	0	100	
Ролдиф Перейра	Gk	27/27	100	0	100	
Алексей Пантюхин	Ld	20/43	100	0	100	Опека
Владимир Чернявский	Cd	22/46 Лд	100	0	100	Отбор
Антон Миронов	Cd	18/43	100	0	100	Опека
Алексей Миронов	Rd	27/45	100	0	100	Отбор
Денис Козлов	Rd	20/42 Пд Шт	100	0	100	Опека
Владимир Лысов	Lm	28/47	100	0	100	Приём мяча
Евгений Козлов	Lm	24/34	100	0	100	Приём мяча
Алексей Тимченко	Cm	26/48 Шт Лд	100	0	100	Дриблинг
Алексей Офицеров	Cm	24/51 Уг Гл Нв	100	0	100	Приём мяча
Юрий Егоров	Cm	17/63 Сл Ат Нв	100	0	100	Приём мяча
Мартин Болневар	Cm	18/44 Уг Ат	100	0	100	Приём мяча
Дмитрий Золкин	Rm	22/40	100	0	100	Дриблинг
Павел Воробей	Rm	28/44	100	0	100	Приём мяча
Александр Толмачев	Cf	21/53 Сл Шт Тх Пр	100	0	100	Сила удара
Андрей Котенков	Cf	20/54 Сл Тх Ун	100	0	100	Сила удара
Вейн Рунн	Rf	20/52 Уг2	100	0	100	Пас

В день тренировки игроки получают 1 балл морали (максимум 20).

Панель управления тренировками

Во время чемпионата Европы по футболу там проходит конкурс прогнозов с призами. А еще мы готовим новый игровой проект, уже не онлайн-овый. Следите за обновлениями на нашем сайте!

НИМ: Считаете, у оффлайновой версии вашей игры есть шансы на успех? Аудитория поклонников футбольных менеджеров не так уж и велика, и все они "сидят" на СМ. Чем собираетесь бить колосса?

ДЖ: В плане технологий уже давно нет никаких секретов, успех в идеях. И художники в России лучше, я в это верю.

ДТ: Секрет прост - большой опыт, хорошие идеи, талантливые люди. Единственная проблема - раскрутка проекта, создание бренда. В частности, получение лицензии от РФС на использование в нашем продукте реальных имен и данных игроков. Но мы находим новых друзей и партнеров и верим, что появятся люди, способные нам помочь.

НИМ: Желаем успеха, спасибо за интервью!

Интервью подготовил:
Павел ШУМИЛОВ

Getica

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Не объявлен**
 ★ Разработчик **Digital Summoners** ★ Дата выхода **II квартал 2005**
 ★ Сайт **www.geticagame.com**

Забавный предмет история. В ней так много всякого, что и не снилось нашим... Да и ненашим тоже. И если правда об истинной родине словнов, в конце концов, восторжествовала, то многие ли, к примеру, знают о том, что письменность возникла на территории современной Румынии? Кстати, когда об этом проводили шумеры, то жутко расстроились. Их руководство в срочном порядке выделило огромную сумму на разработку собственного алфавита. Для участия в проекте были привлечены ведущие ученые, а спецслужбам поставили задачу любой ценой дезавуировать успехи конкурентов. Шумерские джеймсбонды неплохо потрудились, однако прав оказался старик Сенека: veritas numquam perit - сколь веревочке не виться, а шила в мешке не утаишь.

В румынской Digital Summoners работают умные люди, настоящие патриоты своей родины. Они доверяют Сенеке, но им нужны гарантии. И не одна, а целых две. Первую назвали Cult of the Elders, вторую - Roman Wars, все вместе - Getica. Для тех, кто не понял, повторяю: Getica будет трехмерной ролевой игрой, состоящей, в свою очередь, из двух самостоятельных игр. Прошу записать, если не уверены, что запомните.

Давным-давно, когда люди еще понятия не имели о телевизоре, концлагерях и группе "ВИА Гра", Балканский полуостров принадлежал союзу фракийских племен, сильнейшим из коих были даки. В период наивысшего расцвета территория фракийского государства простиралась от современной Швейцарии на западе до реки Днепр на востоке. В начале второго столетия нашей эры Дакия была покорена армией римского императора Траяна. Если кто-нибудь решит, что именно на то время приходится действия Roman Wars, то будет категорически прав.

События "Культа Старейшин" развернутся примерно на тысячу лет раньше, во времена, когда боги жили среди людей, в лесах можно было встретить эльфов, в горах - дварфов, где-то еще - драконов, и к тому же существовала магия. Именно озабоченность состоянием последней заставляет некоего дакийского колдуна предпринять путешествие в земли греков, кельтов и скандинавов, дабы что-то предпринять, чтобы не допустить.

Из предполагающихся игровых особенностей. Во-первых, три класса - воин, лучник и маг (но даже воин все равно будет колдуном - сюжет-с); во-вторых, бой в реальном времени, отсутствие хитпойнтов, замененных реалистичной системой повреждений с легкими, тяжелыми и смертельными ранениями; в-третьих, необычная магическая система, при которой нужно будет самостоятельно искать рецепты новых заклинаний; в-четвертых, я все ска-
 зал. — **Кшаду**



Vision

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Не объявлен**
 ★ Разработчик **ALTAR Interactive** ★ Дата выхода **IV квартал 2005**
 ★ Сайт **www.rpg-vision.com**



Ставлю кислотно-щелочной баланс уссурийского тигра против любви злыдня-Усамы к хохляцкому самогону, что таки не всем вам понравилась UFO: Aftermath. Игра того стоила, даже если думать противоположное. Чехов из ALTAR Interactive столь очевидная неоднозначность плодов "уфощного" аврала ничуть не смущает. Они прикоснулись к легенде и теперь слегка фосфоресцируют лучами ее славы. Им другого и не надо.

Но в душе девелоперы из Брно - хардкорные ролевики. Что и попытаются доказать следующим проектом. Vision собирается быть игрой во всех ролевых отношениях передовой, а местами и новаторской. На знамени ее золотым тиснением просматривается воззвание faber quisque fortunae suae, что приблизительно означает "мы наш, мы новый мир построим". Строить намериваются долго, но качественно. Пока что вырыли котлован под фундамент, завезли стройматериалы и накрылись маскировочным канализационным люком. Дабы не перепутали.

Связь с внешним миром поддерживают посредством PR-коммуникации. Из последней время от времени доносятся выкрики. Мол, каждому NPC — свободу воли и незаурядную личность! Долой произвол протагонистов! Да здравствует отыгрыш роли по системе Станиславского! Иногда сквозь дымовую завесу лозунгов проступают очертания конкретных фактов.

Герой намечается один. Если ему по каким-то причинам удастся завербовать единомышленников, то обращаться с ними надо будет очень аккуратно, согласно их богатому духовному миру. Чем это грозит на практике? Наиболее очевидно - весьма нестандартным контролем, чем-то средним между "как в BG" и "a la Fallout". Соратник, получивший приказ, может отказаться его выполнить. Или согласиться. Или сначала согласиться, а потом отказаться. Или... Словом, всякое может быть. Соответственно, мы либо будем им управлять, либо не будем. В принципе, ничего необычного. Нестандартность же заключается в нашем отношении к. Особенно когда в разгар боя один из вдруг струсит и упадет в обморок. Впрочем, степень управляемости повышается с ростом авторитета главгероя в глазах сопоставляющей общественности. Отсюда вывод: жажда - ничто.

Сюжет держат и не выпускают. Но намекнули, что фэнтези, что рождены, чтоб сказку сделать, и потому придется прогуляться из тамошнего настоящего в тамошнее прошлое, где встретиться с легендами, справиться об их здоровье, кого-то подлечить, кому-то наоборот. А кроме того и ко всему прочему - груды инвентаря, замечательная ролевая система и изысканный тактический бой. И самое главное - не надо мусорить, да? — **Кшаду**



Хорошо забавное

Анна ЩЕГЛОВА

Только суровая, почти армейская дисциплина смогла удержать Булочкина у флейты. Он просидел как приклеенный около часа. Преподавательница даже сказала Вере Антоновне: - Ваш мальчик явно делает успехи! Он стал усидчивым. Хотя Булочкин был далеко не мальчик, а человек средних лет. Э. Н. Успенский. "Колобок идет по следу"

★ Жанр Квест ★ Издатель 1C ★ Разработчик K-D LAB, PIPE Studio, О. Корастелев
★ Рекомендуются Pentium III 700 MHz, 128 Mb RAM ★ Сайт games.1c.ru/pilots

В тираж отправилась "Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли" - продолжение популярной серии русских (шпаги в ножны, господа, на этот раз "русских" - в хорошем смысле слова) квестов. Так давайте посмотрим, что у этой игры внутри! Выведите из помещения всех радующих за судьбу жанра, пригласите скептиков и любителей местами не очень здорового юмора. Встречаем Шефа и Коллегу. Отечественные спасатели продолжают спешить на помощь!

Зверюшек жалко

"Кого будем спасать?" - задастся вопросом читатель. Что за вопрос! Конечно же - полосатого слона, незабвенного героя первой части Колобков. Представителя редкой породы отряда хоботных в очередной раз похитил иностранец Карбофос. Слона увезли в Тасманию, над слоном безнаказанно издеваются, слона нужно спасти. "Что же делать, Шеф? - Как что? Конечно, самолет!". Первым делом Пилотам придется отложиться в сторону незаменимый для вечернего чая сахарный напиток и добраться до далекого острова, путь этот будет сложен и тернист, потому что "Тасмания, Коллега, это на обратной стороне Земли".

Братья-Пилоты не ищут легких путей. Вместо того чтобы махнуть в какую-нибудь глубокую дыру в родном Бердичеве и, преодолев несколько тысяч километров напрямую (заодно можно было бы и погреться около земного ядра), очутиться на населенной кенгуру местности, они пойдут в обход. По пути в Австралию пересекут Сибирь, позапускают фейерверки на Великой Китайской стене и немного исследуют космос. Пилоты будут находить самые незаурядные применения самым, казалось бы, не приметным вещам. Коллега очутится в кресле крайне неприятного вида стоматолога (увидите этого лекаря - поймете весь ужас ситуации), а напарник зеленого детектива наглядным образом продемонстрирует нам весь трагизм анекдота о страусе и бетонном поле.

Что, опять?!

Как ни печально, но феномен "мне это знакомо" приходит уже на первом уровне, когда Колобки решают собрать самолет из подручных материалов (или разобрать подручные материалы на самолет?). Впрочем, в стареньком "Деле о Полосатом

Слоне" Коллега метал в ворону банку красной краски, а в "Обратной Стороне Земли" уже плюется в птицу вареньем (хотя оно тоже в банке и красное), так что прогресс налицо.

Лесенка из картонных ящиков, временное заимствование и пользование чужими штанами, незаконное проникновение на поезд, погоня за экзотическими животными... все это уже было и, если вы играли в предыдущие части "Пилотов", то решение многих квестов не займет у вас много времени. Здорово очутиться в знакомом и любимом тобою месте, но, когда вместо утонченного дежавю, в голове начинает крутиться мысль вроде "Да за кого они меня принимают?", это уже перебор.

Разбор "Пилотов"

Тем не менее, сказать, что разработчики попросту перерисовали несколько игровых экранов, оставив все задания прежними, было бы неправдой. "Обратная сто-

рона Земли" отличается от обеих предшественниц рядом оригинальных локаций, появлением новых миссий и, разумеется, более совершенной графикой. Все так же главное достоинство игры - замечательные, очень смешные диалоги героев. В остальном, третья часть Пилотов остается верной навязчивой заурядности своих авторов. Навязчивой, но не без лозы сушеного винограда. Согласитесь, ведь мало кого оставит равнодушным Шеф, прикидывающийся контролером для изгнания аборигенов из рейсового австралийского автобуса, или Коллега, засаживающий шприц в пятую точку впавшего в спячку медведя с криком: "Витаминчики!".

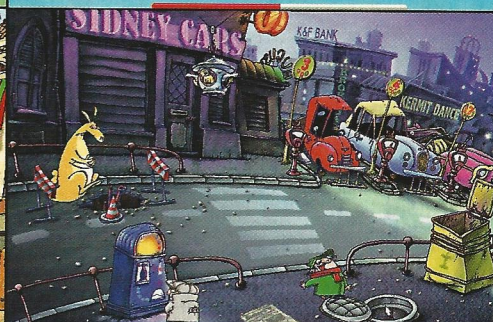
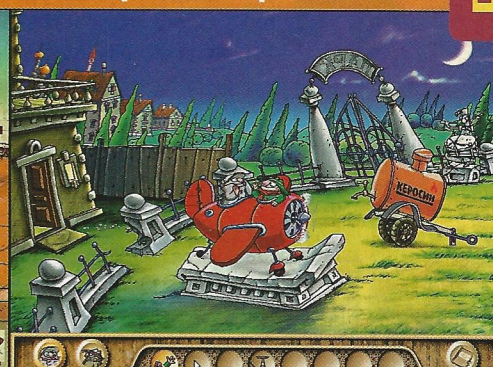
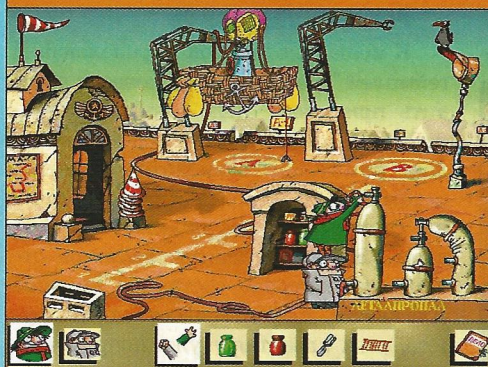
Пилоты они и в Тасмании Пилоты.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
СЖИМАТЕЛЬНАЯ ЛИНЕЙКА	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
6.8	

"Семь лет не прошли для Братьев-Пилотов даром" или "Найди десять отличий"

▼ "По следам полосатого слона" ▼

▼ "Обратная Сторона Земли" ▼



Прожорливые пустяки

Rifle

Талант художника
проявляется в мелочах.
Мудрость

★ Жанр **Action/RPG** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Разработчик **Mirage Interactive** ★ Русское название **Жаркое лето 1943**
★ Рекомендуются **Pentium III 800 MGz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт weirdwar.techland.pl/en/show.php

Контрабанда картофеля в оккупированную Норвегию, дезертир-летопи-сец Иоганн, пиксельхантинг и ролевая система с алкогольным уклоном... Словесный портрет не оставляет иных вариантов идентификации. Перед нами "Жаркое лето 1943". Она же Another War, Part II. Action-RPG с элементами quest и adventure или "Польский юмор поматологически", серия два. Забавно, весело и... скучно.

Легко и просто

Не ищите в моих словах противоречия, его там попросту нет. Да, сценарная и литературная части игры (нет, это не одно и то же) выполнены на пристойном уровне. Сюжет как сюжет, что можно назвать достижением. Идиотизм и беззлобная ирония, штампы и пародии на них - все это есть, но в меру. К чему-то хочется придраться, но слегка. Если не "слегка", то кого-то, наверное, покоробит излишне легкое отношение к войне, унесшей шестьдесят миллионов жизней, но челове-

ство никогда не отличалось особой любовью к продолжительной рефлексии. Разумеется, ничто не забыто, но скорее в речах президентов к соответствующим датам да нравоучительных лекциях различной политической сволочи, нежели в повседневных думах "рядовых граждан". Печально, но факт.

Монологи, диалоги, стоны, шутки, подписи, записи - и практически полное отсутствие тривиально-банальностей. Как, впрочем, и настенно-туалетностей. Не скажу, что "катался по полу, смеялся", но улыбка в процессе игры посещала мою физиономию неоднократно.

Начало приключения незатейливо: свирепый свекольно-картофельный голод, переживаемый гордыми викингами, равно как и безработность вследствие добровольной отставки из вермахта, заставляют Иоганна податься в контрабандисты. Немецко-фашистские захватчики на столь явное нарушение "нового порядка" посмотрели косо. И все же, если бы Гиммлер знал, к чему приведет торпедирование плавучей базы рыночных подпольщиков, он бы приказал расстрелять половину капитанов подводного флота Германии.

Роковое занудство

К мешанине жанров, определяющей геймплей "Жаркого лета", хочется добавить приставку "недо": недоaction-недоRPG с элементами недоquest и недоadventure. Как бы ни хотелось девелоперам другого, но ролевая игра - не только статистика, улучшаемая "левел-апом". В экипе главным является отнюдь не контроль состояния оружия. Для квеста - слишком много и того и другого, а на адвентюру уже попросту не хватает места, и она болтается в этом коктейле, отравляя удовольствие любителям прочих составляющих.

Игра начинает хохмить уже в процессе создания персонажа. Хотя, пожа-

луй, "процесс создания персонажа" - слишком громко сказано. Выбираете один из семи классов (например, Кузнеца, женившегося на наковальне и ожидающего от нее потомства, или Велосипедуна, испытывающего оргазм при виде педалей), распределяете пять очков среди семи атрибутов (Сила, Ловкость, Умилость, Выносливость, Харизма, Скорость, Уклоняемость), - и перед вами распахиваются врата игрового мира.

Далее - согласно протокола, составленного редкостными занудами. Вроде бы только расслабишься и начнешь получать удовольствие, а тебе тут же свистит в свисток какая-нибудь мелочь (совершенный пустяк - закончился инструмент для починки излишне скоропортящегося оружия, или трофеи переполнили вещмешок) и приходится срочно восстанавливать в памяти дорогу к ближайшей торговой точке, дабы заткнуть надоевший сигнал тревоги. На обратном пути вдруг обнаруживаешь, что недавно зачищенные локации вновь полны антагонистов, - и ситуация очень скоро заходит на второй круг, на третий... Затем выясняется, что где-то на одном из кругов (случайно ли?) обронил удовольствие и никак не можешь его найти. А далее вспоминаешь о каких-то незаконченных делах, выходишь из игры... И возвращаешься через неделю, чтобы запустить uninstall.

Иные составляющие геймплея особых нареканий не вызывают. Квесты разнообразны, бой - стандартная забава в реальном времени с режимом паузы, скучноватая, но не омерзительная. Графика, звук, музыка... Да нет, неплохо. Остается вывод: все было бы Ок, кабы не пустяки. Они игру и сгрызли, паразиты.

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС ★★★★★★
ГРАФИКА ★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА ★★★★★★

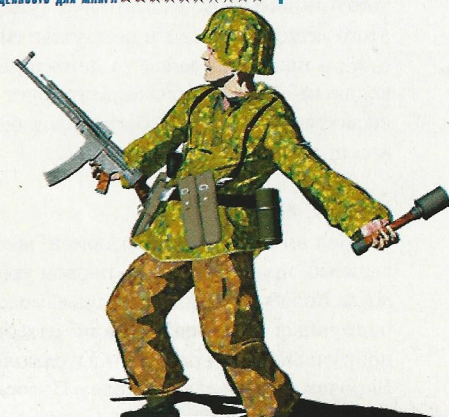
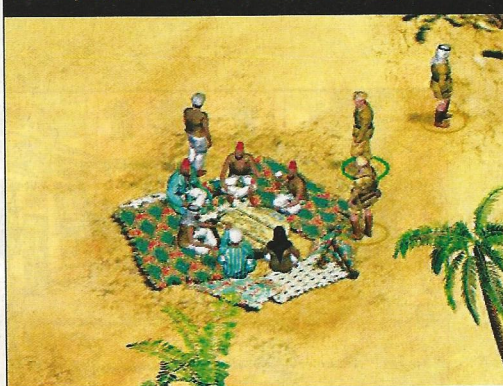
6.3



Пустыня полна разбойников. Впрочем, нефть тогда еще не добывали



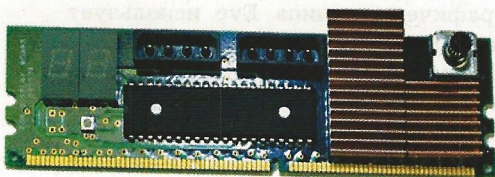
Сцена "арабский катала разводит лохов". Увы, не миновала чаша сия и заморских гостей. Единственное оправдание - против сюжета не попрешь



ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК.

Андрей БУТУСОВ
Horse With No Name

"УСКОРИТЕЛЬ" ПАМЯТИ



Господа оверклокеры, случился и на вашей улице праздник. Компания OCZ, популярный производитель высококачественной и надежной памяти, анонсировала выпуск специального устройства, позволяющего ускорить оперативную память PC. "Ускоритель" этот зовется OCZ DDR Booster Voltage Diagnostic Device, и представляет собой небольшую плату со 184 контактами, устанавливаемую в стандартный слот DDR. Эта плата осуществляет фильтрацию входного напряжения с использованием технологии Power Clean, что, по мнению разработчиков, позволит повысить стабильность работы модулей памяти и срок их службы. Также устройство оснащено небольшим рычагом, позволяющим плавно менять напряжение, вплоть до значения в 3,9 В. Все изменения можно легко отследить по индикатору, находящемуся на плате. К сожалению пока не названы ни сроки появления DDR-ускорителя в продаже, ни его цена. - А.Б.

ЧЕМ ХОЛОДНЕЙ, ТЕМ ЛУЧШЕ

Компания Zalman Tech порадовала обладателей высокопроизводительных видеокарт выпуском новых комплектов радиаторов. Все мы прекрасно знаем, что основная проблема при наращивании производительности системы - это сильный шум. Поскольку современные видеокарты раз за разом комплектуются все более мощными системами охлаждения, то зачастую шумовые характеристики приносятся в жертву.

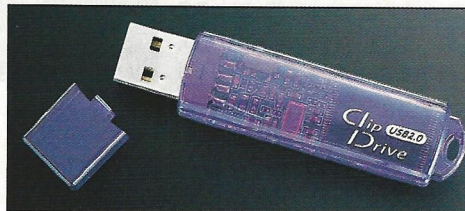
В новой системе ZM80D-NP вентилятор отсутствует. Она легко справляется с охлаждением Radeon 9600XT и GeForce FX 5600. Если же вы планируете установить ее на такие системы, как Radeon 9800XT, Matrox Parnhelia или GeForce FX 5950 Ultra, то к вашим услугам тихходный кулер ZM-OP1, который при низких шумовых характеристиках обеспечит дополнительную циркуляцию воздуха. В комплект ZM80D-NP входят мощные



медные радиаторы для графического ядра и чипов памяти, медные соединительные трубки и небольшая отвертка для монтажа. Вместе с ZM80D-NP был выпущен отдельный "оверклокерский"

комплект радиаторов для чипов памяти - ZM-RHS1. В него вошли восемь медных радиаторов с прямым и диагональным расположением ребер для повышенной эффективности теплоотвода. В продаже новые решения от Zalman Tech появятся в конце июня - начале июля по цене \$45 и \$15 соответственно. - А.Б.

САМЫЙ БОЛЬШОЙ



Компания Buffalo Melco представила первый flash-диск с интерфейсом USB 2.0 и емкостью 2 гигабайта. Новинка имеет небольшие размеры (73x17x11 мм) и малый вес - около 12 грамм. Благодаря таким параметрам Clip Drive

RUF-C2GL/U2 удобен в использовании, хотя и весьма дорог - \$600. Такая стоимость обуславливается ценой самого flash-чипа и высокой компактностью устройства. В продаже новинка появится в середине июля. - А.Б.

КЛЮЧИК К WI-FI ДВЕРЦЕ

В связи с широким распространением Wi-Fi сетей во всех отраслях бизнеса, многие компании стремятся усовершенствовать системы контроля доступа к ним. Компаниями Pronto Networks и Sweet Spot Solutions был разработан специальный девайс Internet Key. Небольшое устройство с интерфейсом USB 2.0 содержит цифровой информационный ключ, позволяющий осуществлять безопасный доступ к Wi-Fi сетям. При его использовании необходимость в пароле пропадает. Есть ключ - есть доступ, а нет - не обессудьте. В первую очередь устройство позволит избежать кражи паролей при использовании PC в гостиницах и интернет-кафе. Стоимость такой системы пока не сообщается. - А.Б.



НОВЫМ ЧИПSETAM ОТ INTEL - БЫТЬ

Компания Intel представила наборы системной логики последнего поколения i915 (Grantsdale) и i925x

"МАЛЫШИ" ОТ SEAGATE

Компания Seagate представила в июне новые однодюймовые дисковые накопители емкостью от 2,5 до 5 Gb. Диски Seagate USB2 Pocket Hard Drive (с USB-портом) обладают ударопрочным скругленным корпусом. Благодаря малым габаритам они могут стать столь же удобными, как USB-брелоки.

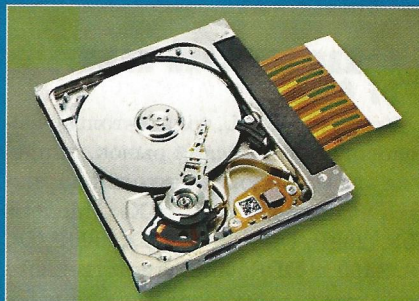
Винты серии ST1 Series разработаны для карманных плееров и предназначены для хранения высококачественных музыкальных фонов. Время включения не превышает 2,5 с, а записать на них можно до 90 часов музыки в формате 128 МБ/с.

Диск Seagate Compact Flash Photo Hard Drive предназначен для хранения цифровых изображений. Он подключается к цифровым видео- и фотокамерам через стандартный разъем Compact Flash.

Разработчики обещают, что они будут значительно дешевле твердотельной памяти.

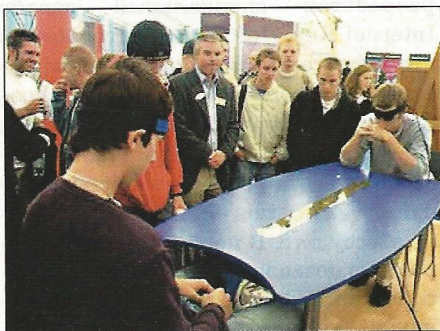
Поставки ST1 Series и Seagate Compact Flash Photo Hard Drive начнутся летом, а карманных винчестеров Seagate USB2 Pocket Hard Drive - осенью.

- Александр Смирнов



(Alderwood). Оба чипсета обладают примерно одинаковыми свойствами, разница только в более высокой производительности у i925x. Основные нововведения: поддержка шины PCI Express x16; Intel Matrix Storage Technology, позволяющая организовывать гибкие RAID-массивы; SATA Native Command Queuing (NCQ), уменьшающая передвижение головки жесткого диска по пластине; поддержка памяти стандарта DDR2 в двухканальном режиме; 8 портов USB; звуковая подсистема стандарта 7.1 (24 бит/192 КГц). В конце июня - начале июля должны появиться первые платы на этих чипсетах. Будем апгрейдиться? - А.Б.

ПОДНАПЯТИ ИЗВИЛИНЫ



Шведскими изобретателями из Interactive Institute была создана игра под названием Mindball. Ее изюминка состоит в том, что два игрока управляют небольшим шариком при помощи волн головного мозга, воспринимаемых специальными сенсорами. Выигрывает тот, кто расслаблен и спокоен, поскольку шарик катится к более напряженному сопернику. Игра весьма оригинальна по концепции, но пока сложно предсказать, сможет ли она послужить столь же эффективным средством расслабления, как и популярные на данный момент FPS. Стоимость игрового комплекта составляет \$19 тыс. - А.Б.

САМАЯ БЫСТРАЯ ПАМЯТЬ ОТ GEIL

Компания GeIL, только-только вышедшая на российский рынок, выпустила высокопроизводительную память линейки Ultra-X. Модели GLX3200P/DC и GLX4000P/DC (DDR400 и DDR500 соответственно) - более чем сверхскоростные: они работают с таймингами CAS 2 5-2-2 / CAS 2.5 6-3-3, что гарантирует их высокую производительность. Модули построены на фирменной шестислойной пе-

чатной плате, оборудованы системой теплорассеивания и встроенными термодатчиками. И, естественно, GeIL обеспечивает их уже ставшей привычной пожизненной гарантией. Новые модели будут распространяться комплектами по 512 (2x256 Мб) и 1024 (2x512 Мб) мегабайт. Поставки начнутся в этом месяце, о цене пока ничего не известно. - А.Б.

СЕРФ+НОУТБУК=СЕРФБУК

Компания Intel ищет все новые и новые применения своим передовым технологиям. На этот раз мировой лидер процессорной индустрии решил позаботиться о... серферах. К фестивалю GoldCoast Oceanfest компания выпустила специальный серф под названием Wireless Technology Surfboard. В доску встроен TabletPC на процессоре Centrino, оснащенный Wi-Fi адаптером для выхода во всемирную паутину и солнечной батареей для питания. Согласно заявлениям компании новинка отлично подходит, как для серфинга по морским волнам, так и для серфинга в интернете. - А.Б.



КОНСОЛЬ ДЛЯ PC-ИГР



Компания VIA Technologies объявила о создании переносной игровой консоли под названием MoMA Eve, на которой будет возможно играть в PC-игры. MoMA Eve не является конкурентом приставок от Sony и Nintendo, она призвана занять пустующую на данный момент нишу x86-совместимых переносных игровых устройств. Новая консоль будет оборудована системой защиты контента, похожей на использованную в Microsoft Xbox. Однако эту систему защиты можно будет легко отключить за дополнительную цену. В основе Eve лежит процессор Eden-N с тактовой частотой 533 МГц, установленный на чипсете CN400 (оба разработаны VIA Tech). Как раз в процессор и встроена та

система защиты, о которой мы говорили выше.

Компания VIA, объединив усилия с AceGain, создала специальную сеть GameDweller, оптимизированную под скачивание игр для Eve. В качестве графического чипа Eve использует чип S3 Graphics UniChrome Pro IGP с тактовой частотой 200 МГц, и поддержкой декодирования MPEG-2 и MPEG-4. Изображение будет передаваться на четырехдюймовый дисплей

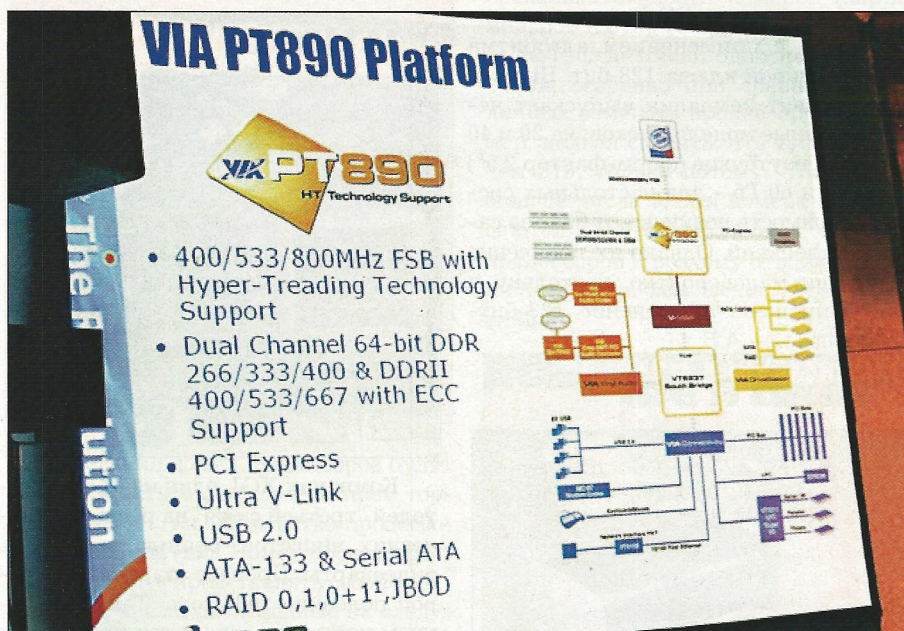
с рабочим разрешением 640x480. В качестве элемента питания будут использоваться литий-ионные аккумуляторы с возможностью горячей замены. Одного заряда хватит на два часа непрерывной игры. Система ограничения доступа будет использовать SIM-карты, аналогичные применяемым в мобильных телефонах. С установленной карточкой пользователь получит доступ к играм, загруженным в консоль, без нее - увы, нет. Также Eve будет оборудована портом USB 2.0, беспроводным интерфейсом стандарта 802.11b (Wi-Fi) и слотом для носителей типа CompactFlash. Вся игровая информация будет храниться на встроенном жестком диске объемом 20 Гб. Как уже говорилось выше, за отдельную цену, пользователь сможет приобрести SIM-карту полностью снимающую защиту консоли, так что он сможет закачивать на нее любую информацию по собственному желанию. Eve будет работать под управлением встроенной операционной системы Windows XP, таким образом, на ней смогут пойти даже довольно старые игры. Стоить MoMA Eve будет менее \$500, а выпуск ее намечен на начало следующего года. - А.Б.

VIA И SiS - "ВЕРНЫЕ" КОНКУРЕНТЫ INTEL

В то время, как Intel выходит на рынок системной логики с тремя новыми чипсетами i915P, i915G и i925X, два ее основных конкурента - компании VIA и SiS - тоже не сидят сложа руки, хотя и немного отстают по срокам. Продукция Intel уже не только анонсирована, но и вовсю продается, тогда как VIA планирует материализовать свои планы лишь в этом месяце, а SiS так и вообще в августе. Единственное, что может помочь им урвать кусок рыночного пирога - это высокая производительность при низкой стоимости (последнее вполне вероятно).

Теперь несколько слов о том, что нас ждет. VIA PT890 и PM890 должны появиться к концу июля. Кстати, по-



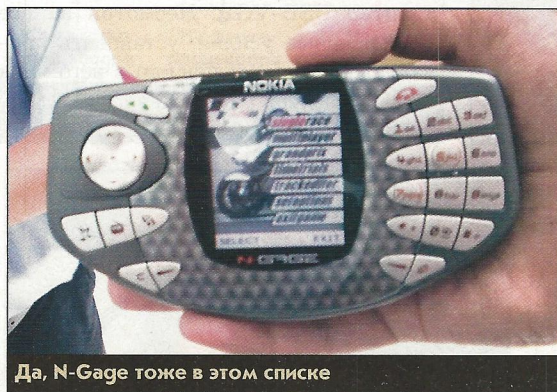


следний выгодно отличается от i915G графическим ядром S3 DeltaChrome, оборудованным встроенной поддержкой Direct-X 9.0. SiS же будет готова разродиться тремя своими чипами с поддержкой PCI Express - SiS649 и SiS656 для процессоров от Intel, SiS756 - для AMD - лишь к концу лета - начала осени. - А.Б.

ПЕРВЫЙ ВИРУС ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

В Москве обнаружен первый в мире вирус, поражающий мобильные телефоны. Для заражения не требуется посредничество компьютера. Имя новой напасти - Cabir, и поражает он в основ-

ном топовые модели таких производителей, как Nokia, Siemens и других, работающий под управлением ОС Symbian. Спрятан вирус достаточно умело: он представляется как часть собственной системы защиты телефонного аппарата. Попав внутрь, вирус начинает распространяться посредством шины Bluetooth. Каждый раз, при включении телефона, он ищет вокруг себя другие аппараты с этой шиной и пересылает себя первому найденному. Пока вирус активен, на дисплее светится название системы защиты, а сам аппарат не откликается ни на одно действие владельца. Эксперты сообщают, что это первый вирус, распространяющийся по мобильным телефонам без помощи PC. Никаких разрушительных действий он не совершает, но легко можно предположить, что лиха беда начало. По мнению специалистов, в скором времени стоит ожидать массового пришествия вирусов и в эту сферу жизни. Так что, похоже, скоро появятся и "Мобильный спам", и "Bluetooth-черви", а может и что похуже. - А.Б.



Да, N-Gage тоже в этом списке

ОДИН ИЗ ОСНОВАТЕЛЕЙ NVIDIA В МОСКВЕ

Ожидается приезд в Москву одного из основателей компании NVIDIA г-на Дженсена Хуанга (Jen-Hsun Huang). Он посетит IT-конгресс MaxVision-2004, который совместно проведут в сентябре компании MaxSelect, NVIDIA и корпорация AMD. Цель проведения конгресса - знакомство с перспективными разработками, маркетинговыми программами фирм-организаторов и их партнеров.

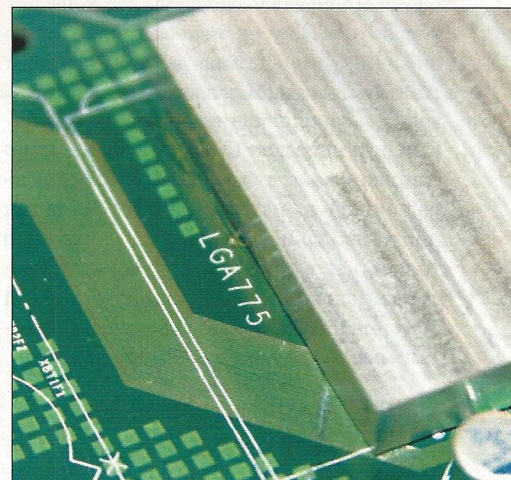
- Александр Смирнов



Президент MaxSelect г-н Максим Неишпапа и Президент NVIDIA г-н Дженсен Хуанг

НОВОМУ СОКЕТУ - НОВЫЙ ПРОЦЕССОР

Компания Intel анонсировала выход новых процессоров форм-фактора LGA775. Совместно с уже упомянутыми выше наборами системной логики, они представляют новую 90 нм эпоху развития PC. В линейку входят процессоры с частотами - 2.8, 3.0, 3.2, 3.4 и 3.6 ГГц. Они будут поставляться как модели 520, 530, 540, 550 и 560 соответственно. Все новые CPU будут поддерживать шину 800 МГц и технологию HyperThreading и нести на борту 1 Мб кэша второго уровня (L2). Хедлайнер модельного ряда Intel - Pentium 4 3.4 GHz Extreme Edition пока что будет практически единственным топ-процессором, производимым по технологии 0,13 микрон. Ему на смену грядет 7xx серия (с ядром, производимым по технологии 90 нм), которая должна появиться на рынке в четвертом квартале этого года. Стоить новинки будут \$178, \$218, \$278, \$417 и \$637 соответственно (в партиях от 1000 штук). Розничная цена пока не сообщается. - А.Б.



SEMPRON, ВЕРНАЯ СМЕНА DURON



Ни для кого уже не секрет, что Athlon XP, как торговая марка, официально прекратит свое существование во втором квартале 2005 года. На смену ему грядет новое поколение процессоров под названием Sempron (от лат. Sempre - всегда). Sempron заменит собой практически всю существующую линейку процессоров под Socket A, а также шагнет на новые платформы Socket 754 и Socket 939. Сразу стоит оговориться: у Sempron не будет 64-битных возможностей, а кэш второго уровня не превысит 256 Кб. Основное назначение нового процессора - замена малопродиз-

водительской линейки Duron и младших Athlon'ов. Новый роадмэп AMD по выпуску процессоров этого семейства смотрите в таблице. - А.Б.

Процессор	Socket	Релиз	Ориентировочная цена
Sempron 3500+	Socket 939	Q1'05	Не объявлена
Sempron 3400+	Socket 754	Q2'05	Не объявлена
Sempron 3200+	Socket 939	Q1'05	Не объявлена
Sempron 3100+	Socket 754	Август	\$124
Sempron 2800+	Socket A	Август	\$103
Sempron 2600+	Socket A	Август	\$79
Sempron 2500+	Socket A	Август	\$69

INTEL ГОВОРИТ РАЗГОНУ "НЕТ!"



На основании многочисленных тестов, специалисты-оверклокеры пришли к неутешительному для многих выводу. В новые чипсеты Intel, совсем недавно вышедшие на мировой рынок, встроена специальная защита от разгона, не позволяющая поднять частоту процессора более чем на 10%. Еще зимой, задолго до официального анонса, подобные слухи мелькали в прессе, теперь можно с полной уверенностью сказать - это действительно так. Тем не менее, производителями первого эшелона, в числе которых Abit, Asus и Gigabyte, была найдена лазейка, позволяющая увеличить разгонный потенциал до 15-20%. И все же этого слишком мало для мало-мальски разбирающихся в вопросе людей. Остаются лишь небольшие надежды на то, что только некоторые платы от самой Intel и самых консервативных производителей будут снабжены подобной защитой, а остальные найдут способ ее обойти. - А.Б.

ЗАЩИТИМ ИНФОРМАЦИЮ НА ЖЕСТКИХ ДИСКАХ

Французская фирма Hermitage Solutions и компания Stonewood Electronics начала совместный выпуск жестких дисков с шифрованием данных на аппаратном уровне. Диски получили название Flagstone. Они совместимы со всеми ОС, работающими на процессорах x86. Чтобы получить доступ к хранящейся на диске информации, пользователь должен ввести па-

роль при загрузке PC. Все данные шифруются с применением алгоритма AES с длиной ключа 128 бит. На данный момент компания выпускает четыре разные модели дисков: на 20 и 40 Гб - для ноутбуков (форм-фактор 2,5") и на 40 и 60 Гб - для настольных систем. Стоимость новинок - от €365 за самый маленький. Однако их появление в России маловероятно, поскольку у нас запрещено применение 128-битных ключей. - А.Б.

НОВИНКИ ОТ EPSON



Компания Epson отметила наступление лета выпуском новых струйников. Все они ориентированы на широкий потребительский рынок, недорого, но вместе с тем обладают неплохими характеристиками. Модельный ряд пополнился следующими принтерами: Stylus C46, C66 и C86. Первые два выдают до 17 страниц в минуту, а последний - 22. Также поддерживается печать со 100% заполнением поверхности листа без полей, и работа с бумагой вплоть до размера 10x15. C86 и C66 способны печатать с разрешением в 5760 точек на дюйм, а бюджетный C46 - 2880 точек на дюйм. Еще одним несомненным достоинством послужат раздельные емкости для чернил. Из минусов стоит отметить отсутствие возможности подключения при помощи Bluetooth или IrDA. Модели появились в продаже в конце июня по цене \$78, \$110 и \$140. - А.Б.

"Я САМА"



Компания XGI, один из представителей "третьей силы" на рынке графических чипсетов, решила выпускать видеокарты. Процесс стартует во второй половине 2004 года. Таким решением компания стремится привлечь к себе внимание сторонних производителей. Последним мощным шагом в этом направлении было снижение цен на GPU, что привело к заключению выгодных контрактов между XGI и такими монстрами индустрии, как Abit, Triplex и Chaintech. Также во второй половине года компания собирается выйти на просторы обширного китайского рынка, соответствующие переговоры уже ведутся с несколькими местными производителями. - А.Б.

USB-ВИДЕОКАРТА

Мы уже много рассказывали о разнообразных устройствах с подключением через USB. Недавно в поле зрения попал адаптер USB-VGA. Несмотря на все приложенные усилия, установить принадлежность заключенного в него чипа не удалось. При подключении к PC устройство определяется как USB 2.0 VGA



Device, что также не позволяет судить о его начинке. Адаптер работает с максимальным разрешением 1024x768 при глубине цвета 16 бит и 800x600 при 32 битах. Ни о какой поддержке D3D речи не идет. Целевая аудитория такой системы тоже пока не ясна. Возможно, она сможет пригодиться владельцам ноутбуков, без второго VGA-выхода. Стоимость оригинальной новинки - около \$80. - А.Б.



ИНТЕЛ УПОЛНОМОЧЕНА ЗАЯВИТЬ НОВАЯ СИСТЕМА НУМЕРАЦИИ ПРОЦЕССОРОВ

Корпорация Intel вводит новую систему нумерации процессоров для настольных ПК и ноутбуков.

Новые номера будут охватывать несколько ключевых характеристик: объем кэш-памяти, частоту системной шины и базовую архитектуру.

ЕСЛИ КТО НЕ ЗНАЕТ

Архитектура - базовые принципы строения процессора. Могут включать технологический процесс и/или другие конструктивные особенности.

Кэш-память (МБ/КБ) - область временной памяти, в которой размещаются часто используемые или недавно использованные данные. Хранение определенных данных в кэш-памяти повышает производительность компьютера.

Тактовая частота (ГГц/МГц) - тактовая частота - это внутренняя частота работы процессора, определяющая, насколько быстро процессор способен обрабатывать данные.

Системная шина (ГГц/МГц) - шина, соединяющая процессор с другими важнейшими компонентами компьютера, такими как контроллер-концентратор памяти.

Названия новых процессоров будут образовываться с использованием торговой марки (т.н. "Семейство процессора") и номера (т.н. "Номер процессора"). Номера будут представлять собой трехзначные числа, разделенные на следующие последовательности: 7xx, 5xx и 3xx. Номер в сочетании с семейством будет составлять полное "название процессора". В пределах каждой последовательности номеров будут существовать конкретные номера, например 735 или 320. Указание тактовой частоты процессора в его названии (как это было в прошлом) заменяется на номер процессора, который теперь отражает более широкий комплекс характеристик, определяющих совокупные возможности этого процессора.

процессоров используются для выбора наиболее предпочтительной комбинации характеристик в пределах семейства.

ПОЯСНЕНИЯ ПО НОМЕРАМ ПРОЦЕССОРОВ

Номера процессоров используются для дифференциации совокупности характеристик внутри определенного семейства процессоров (например, Pentium 4) и в рамках определенной последовательности номеров (например, 550 и 540). Однако эти номера сами по себе не имеют однозначного значения, особенно при сравнении различных семейств процессоров, например, нельзя сказать, что 710 "лучше", чем 510, только потому, что число 7 больше числа 5. Эти номера присваиваются внутри различных семейств процессоров и поэтому отражают различные потребительские характеристики.

конкретные системные конфигурации, а набор имеющихся характеристик процессора и, следовательно, не могут быть использованы в качестве средства оценки системного уровня. Дополнительную информацию о тестах и об имеющихся данных о производительности процессоров можно найти на странице www.intel.com/performance.

Как указывалось ранее, более высокий номер процессора не всегда означает более высокую тактовую частоту, и более того, одинаковые интервалы между номерами процессоров не призваны отражать пропорционального улучшения характеристик процессора. Например, разница в характеристиках процессоров между Pentium M 725 и Pentium M 730 не будет такой же, как между Pentium M 730 и Pentium M 735, даже несмотря на то, что номера процессоров в каждой паре разделены между собой на пять единиц.

ПРИМЕРЫ КОНКРЕТНЫХ СЕМЕЙСТВ ПРОЦЕССОРОВ INTEL

Семейство процессоров для настольных ПК

Последовательность номеров

Pentium 4

(в том числе Pentium 4 с поддержкой технологии Hyper-Threading)

5xx

Celeron D

3xx

Семейство процессоров для мобильных ПК

Последовательность номеров

Pentium M

7xx

Pentium M с низким энергопотреблением

7xx

Pentium M со сверхнизким энергопотреблением

7xx

Pentium 4 для мобильных PC

(в том числе с поддержкой технологии Hyper-Threading)

5xx

Celeron M

3xx

Celeron M со сверхнизким энергопотреблением

3xx



После того как потребитель решил, как он собирается применять свой PC, он может выбрать семейство процессора, основываясь на необходимых ему вычислительных возможностях процессора. В этом случае номера про-

цессоров не являются показателем производительности. Более высокий номер не обязательно означает более высокую производительность для любой конкретной модели применения или для любой системной конфигурации. Существуют инструменты, с помощью которых конечный клиент может оценить процессор исключительно с точки зрения производительности. В подобных случаях можно использовать стандартные отраслевые тесты для измерения производительности процессора, запустив на выполнение определенные пользовательские приложения. Номера процессоров отражают не

По мере появления новой информации о номерах процессоров она будет размещаться на Web-сайте www.intel.com/corporate/europe/emea/rus. - HWNN



Моддинг

Фенечки и мулечки

Твои мониторы меня не греют...
Моральный кодекс. "В ожидании чуда"



Слово "моддинг" происходит от "modify" (модифицировать, изменять), и подразумевает модификацию компьютерных комплектующих. Преследуемая цель - получение эстетического удовольствия.

Изначально PC появились на производстве и в научных центрах, поэтому об их внешнем виде никто не задумывался, гораздо важнее была функциональность и эффективность устройства. Постепенно компьютеры подешевели настолько, что их стали приобретать "для дома, для семьи". Поначалу сам факт наличия персональных в спальне уже выделял ее владельца среди окружающих. Но с каждым годом компьютеры становились все привычнее, и удивить соседей можно было только "крутостью" начинки. Только вот между двумя машинками, пусть даже и с трехкратной разницей в цене, но собранными в одинаковых корпусах, не было видно никаких различий. И приходилось гордому обладателю продвинутой машинки постоянно твердить: мамка - такая-то, проц - такой-то, хард - на много-много гектар, видюха в 3DMark рвет всех на ластики. С другой стороны, если у владельца старенького компа нет возможности "заапгрейдить тачку по полной", зато его переполняет желание выпендриться, то что ему прикажете делать?

Чтобы как-то отличаться от серой массы, особо сметливые и рукастые стали модифицировать (модить) все, что попадалось на глаза. Вот, например, что можно сделать из обычного корпуса Microtech стоимостью \$20.



До и после

Одними из первых моддинговых фенечек стали вмонтированный в корпус системного блока прикуриватель и х-скоростная подставка под кофе (старый CD-ROM). В наше время для моддинга в основном используются следующие прибамбасы: окна и блоухолы, круглые шлейфы, подсветки, решетки вентиляторов и вентиляторы, водяное охлаждение, фенбасы и раскраска.

Обо всем этом и пойдет речь чуть ниже.

Блоухолы

При перегреве системного блока самым логичным решением является установка дополнительного вентилятора. Но что делать, если в корпусе нет посадочного места (не было предусмотрено производителем) или уже не осталось свободного? А если необходимо отвести горячий воздух или подвести холодный? Тогда приходится прорезать отверстие под вентилятор — блоухол (blowhole). В корпус ставится вентилятор (возможно, даже

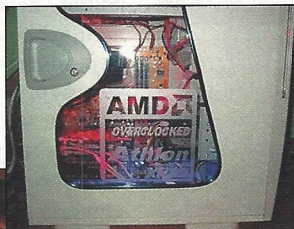
светящийся), а с внешней стороны отверстие закрывается защитной декоративной решеткой. Основной смысл установки блоухола — локальное охлаждение, например отсека жестких дисков или видеокарты.

Окна

Практического смысла в прорезании в стенке корпуса PC окон нет никакого. Но зато любой ваш гость сможет насладиться зрелищем наикрутейшей материнки или памяти немереного объема.

Опять же отпадает необходимость всем и каждому рассказывать о конфигурации системного блока. А чтобы было лучше видно, что у вашего компа внутри, в корпус можно поместить лампу подсветки.

Первопроходцам моддинга все приходилось делать самим, идущим же по их стопам гораздо легче, так как сегодня достаточно легко приобрести комплект для установки окна в стенку корпуса. По прилагаемому чертежу необходимо будет разметить и проре-



Между прочим...



Моддинговые корпуса типа Xaser в среде "правильных" моддеров называют антимоддинговыми. По той простой причине, что настоящий моддер все делает своими руками, получая на выходе уникальный девайс. А "антимоддинговые" корпуса производятся в достаточно больших количествах, и, хотя внешние признаки моддинга присутствуют, самого процесса превращения стандартного изделия в уникальное нет. По дизайну и качеству исполнения заводская продукция хоть и превосходит иногда самодельную, но на деле остается обычным ширпотребом. Помимо Xaser'ов, примерами могут служить компьютеры фирм AlienWare и Apple.

Компанию Apple можно назвать предтечей моддинга, потому что она одной из первых начала экспериментировать с формой корпуса компьютера, да и первый полностью прозрачный кожух монитора — тоже их рук дело. Несмотря на то, что компьютеры Apple до сих пор считаются вершиной дизайнерской мысли, даже их можно (и нужно) моддить.

Компания AlienWare, строго говоря, не является чисто моддерской, она более известна как производитель экстремально быстрых игровых компьютеров и ноутбуков, но при этом достаточно много уделяет внимания дизайну своей продукции, чтобы человек, потративший достаточно большую сумму денег на хай-лвел машинку, не получил в руки железный ящик стандартного вида.



зять отверстие (это самая сложная часть работы), ну а остальные операции достаточно просты, и с ними справится любой, кто хоть раз сам собрал системник. Более того, многие производители уже начали производство корпусов с окнами. Примерами могут служить популярные корпуса Thermaltake серии Xaser стоимостью порядка \$150-200 или более доступный Codegen по цене от \$70. К корпусам Chieftech можно приобрести отдельную стенку с прозрачным окном, разница в стоимости с таким же корпусом, но без окна составит где-то \$30.

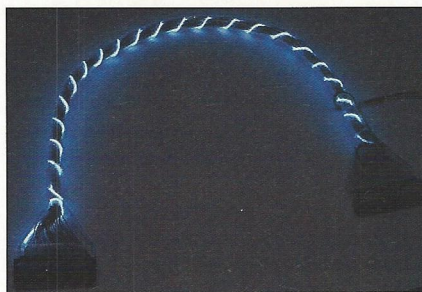
Для старых корпусов с П-образной крышкой есть один достаточно сложный, но очень эффектный мод - окно в верхней и боковой стенке корпуса. Основная сложность при этом заключается в изготовлении изогнутого стекла.



Помимо корпусов, окна можно прорезать в мониторах и крышках блоков питания. Можно купить уже готовую крышку для блока питания, но при этом будет потеряна гарантия на БП.

Круглые шлейфы

Нагромождение проводов и шлейфов - не самое эстетичное зрелище, к тому же они закрывают собою всю начинку системного блока. И если провода можно стянуть в аккуратные жгуты и проложить так, что их будет почти не видно, то со шлейфами такой номер не пройдет. Поэтому вместо обычных плоских шлейфов устанавливаются круглые (rounded), которые не только лучше смотрятся, но и создают гораздо меньшее сопротивление воздуху, прогоняемому вентиляторами через корпус, что способствует лучшему охлаждению ком-



понентов системного блока. Как и все моддерские фенечки, такие шлейфы бывают полупрозрачными и светящимися.

Стоят они достаточно дешево, от \$8. Моддинговых SATA-кабелей пока найти в природе не удалось, но со временем должны появиться и они. Хотя такой кабель и так неплохо выглядит, да и сопротивление воздушному потоку у него из-за небольшой ширины невелико.

Подсветки

Самое "вкусное" и эффектное в моддинге. Подсветки бывают на основе флуоресцентных ламп, светодиодов и электролюминесцентных материалов. Наиболее часто применяются флуоресцентные лампы с холодным катодом, их основное преимущество в том, что им не требуется времени для разогрева, то есть при включении питания они загораются сразу. По яркости холоднокатодные лампы уступают образцам с горячим катодом, зато срок службы у них дольше. Лампы с горячим катодом - это обычные электролюминесцентные лампочки, применяемые для освещения помещений. Самые распространенные цвета - синий, зеленый и красный.



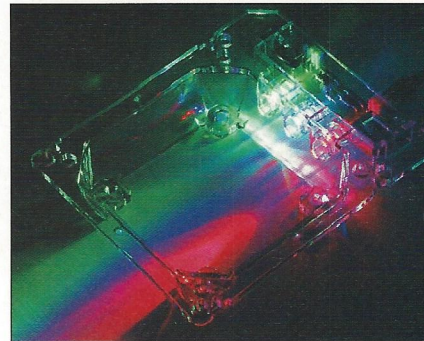
Помимо ламп, светящихся каким-то одним цветом, существуют многоцветные лампы.

Также производятся лампы, излучающие свет в ультрафиолетовой области спектра. Эффект от их установки можно увидеть, если в корпусе системного блока установлены элементы, например, вентиляторы, начинающие светиться при облучении ультрафиолетом.

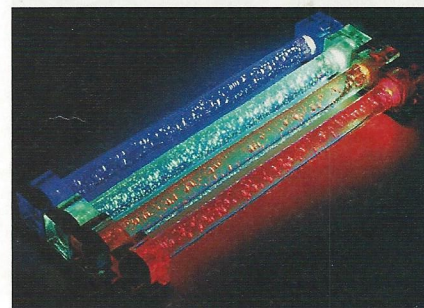


Для подсветки используются также так называемые ультраяркие светодиоды. Они, как правило, устанавливаются на место штатных диодов во всевозможные компьютерные девайсы, как-то: флопководы, клавиатуры, корпуса, мониторы и т. д.

Сам по себе такой диод светится очень ярко, но осветить достаточно большой объем не способен. Поэтому для создания светодиодных подсветок приходится использовать различные светорассеиватели, чаще всего их делают из акрилового стекла.



Очень интересным решением являются пузырьковые подсветки. На концах "заполненных" пузырьками акриловых трубок устанавливаются светодиоды. Если пристально не присматриваться, то создается впечатление, что в корпусе установлена трубка со светящейся жидкостью. Если бы эти пузырьки еще и двигались по объему трубки... Наверное, излишне говорить, что такие подсветки тоже бывают разноцветными.



И, наконец, электролюминесцентные подсветки. Эти материалы представляют собой светоизлучающий конденсатор.

Электролюминесцентный материал можно нанести на любой объект, и это уже будет не крошечный источник вроде светодиода или стеклянной лампочки, которую иногда непросто разместить в корпусе. Полоску электролюминесцента можно разместить где угодно и изогнуть как угодно.



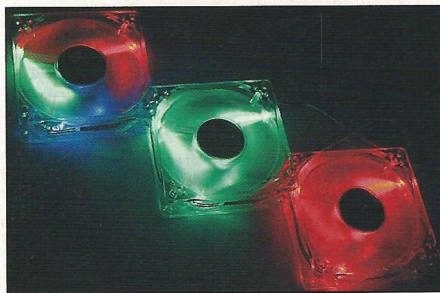
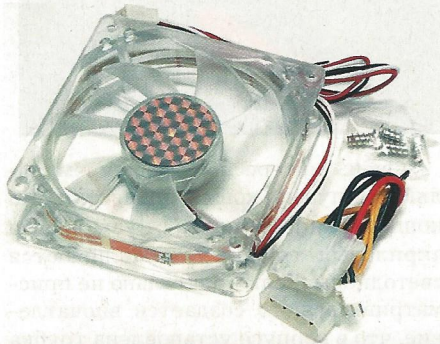
С другой стороны, существенным минусом остается слабая яркость электролюминесцента. К тому же он недолговечен, после года работы полоска материала заметно потускнеет.

Вентиляторы и решетки

Как вы, наверное, уже поняли, моддинговые вентиляторы обязательно должны быть прозрачными и светиться.



Подсветка вентиляторов организуется с помощью светодиодов (LED), которые закрепляются по периметру корпуса. Еще один вариант - сам вентилятор делается из материала, начинающего светиться под действием ультрафиолетовых лучей.



При использовании подобных девайсов приходится размещать в корпусе источник ультрафиолета. При этом нужно следить за тенями, которые отбрасывают находящиеся в корпусе элементы, иначе визуальный эффект получится смазанным.

Простые решетки вентиляторов могут быть изготовлены из проволоки, более навороченные вырезаются из металла. При использовании подсветки эффект превосходит все ожидания.

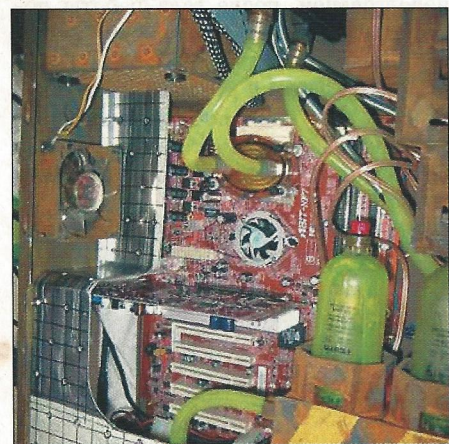
Также применяются светящиеся (на самом деле - полупрозрачные) решетки. Они вырезаются из акрилового стекла, причем форма может быть самой причудливой. Особым шиком считаются решетки для вентиляторов, выполненные в стиле логотипов великих игр



— Half-Life, Counter-Strike или Unreal Tournament.

Водяное охлаждение

“Водянка” изначально служила или для охлаждения экстремально разогнанных компов, с которыми воз-



душка уже не справлялась, или для создания практически бесшумного PC. Но поскольку такое охлаждение круто само по себе, то оно очень широко используется и в моддинге, хотя необходимости в его установке, как правило, нет.

Если трубки, по которым циркулирует хладагент, сделать прозрачными да еще подсветить их... зрелище получается просто сюрреалистичное.

Фенбасы

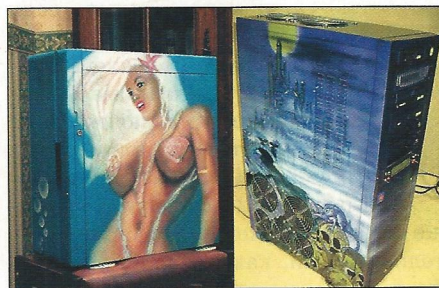
Как только вы поместите в корпус кучу разноцветных вентиляторов, так сразу появляется необходимость хоть как-то регулировать их кипучую деятельность. К тому же может сложиться ситуация, когда место и желание для установки еще одного вентиля есть, а вот подключить его уже некуда: ни на мамке, ни на блоке питания свободных разъемов не осталось. В таком случае на помощь придет фенбас - устройство, с помощью которого можно подключить все необходимые кулера. А при желании - еще и регулиро-



вать их поведение.

Раскраска

Тема эта неисчерпаема: раскрашивать можно все и вся. Но основной объект для раскраски, конечно же, корпус, ведь в домашнем интерьере стандартный прямоугольник серого цвета смотрится чужеродным предметом. Можно покрасить или разрисовать его как душе угодно, ваш компьютер от этого хуже работать не станет. Лучше, впрочем, тоже, зато вы станете гордым обладателем уникального корпуса.



Настоящие геймеры раскрашивают свои корпуса в стиле любимых игр, например, Fallout, Unreal Tournament или Quake III.

Кроме корпусов, чаще всего покраске подвергаются мышки и клавиатуры. Мониторы почему-то почти не красятся.

Помимо раскраски, на корпусах широко используются наклейки. Они

Между прочим...

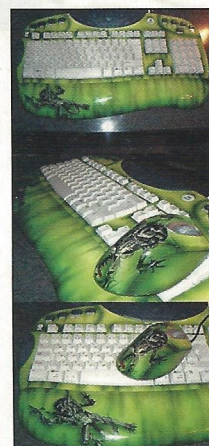
При наличии подходящих материалов под рукой ваши возможности будут ограничены лишь вашей фантазией. Вот лишь несколько примеров.

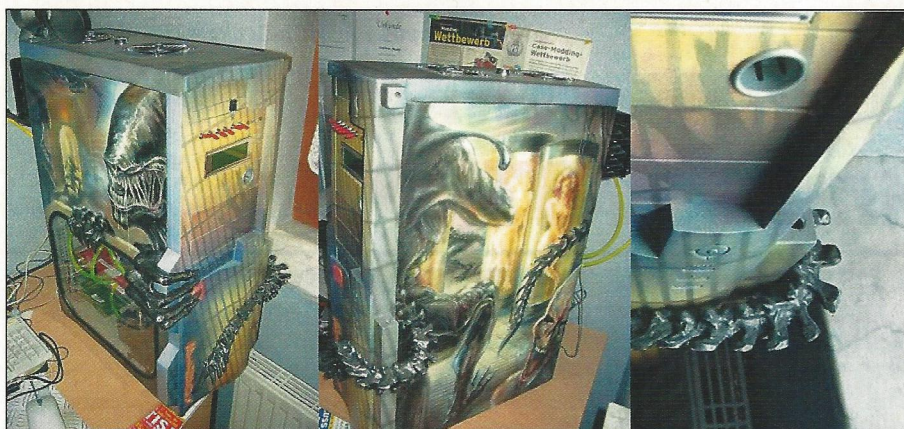


предпочтительнее тем, что их всегда можно заменить новыми или совсем удалить перед походом в гарантийку. Взаимоотношения моддеров и гарантии - это особая статья: как правило, любой мод любой комплектующей

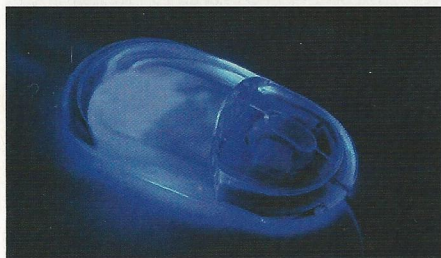
влечет за собой потерю гарантии, поэтому моддингу подвергаются либо очень дешевые девайсы, либо те части компьютера, на которые уже кончилась гарантия.

Самое главное в моддинге - это фантазия. В ту же мышь можно втиснуть кучу светодиодов для подсветки.





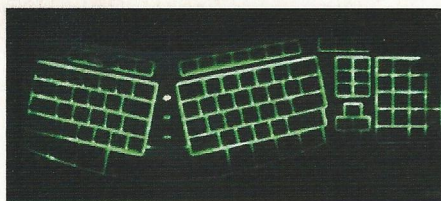
Два корпуса по мотивам Aliens vs. Predator



А можно аккуратно прорезать в верхней части корпуса щелевые отверстия и установить внутри вентилятор (при наличии свободного места, естественно). Как результат - во время жаркой сетевой баталии в Counter-Strike руки у вас не вспотеют.

В принципе, и вентиляцию, и подсветку, и раскраску можно сделать на одной и той же мышке, самое главное, чтобы она после этого продолжала работать.

Или возьмем, к примеру, клавиатуру: если нет желания заморачиваться с установкой в каждую клавишу персонального светодиода, то можно в свободное пространство между ними уложить светящийся шнур.

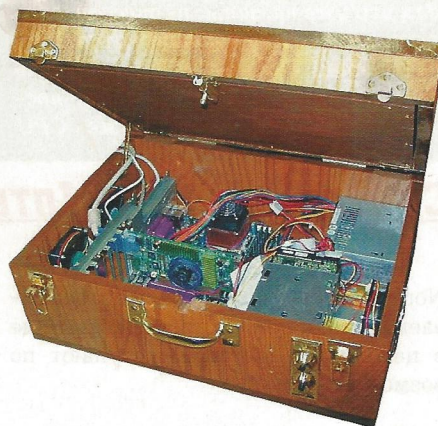


Вот вам и клавиатура с подсветкой. Осталось только нанести раскраску, и дело сделано.

Нестандартные корпуса

Настоящий моддер никогда не поставит свой компьютер под стол, ведь его там никто не увидит. Дальше — больше: не нравится угловатый дизайн корпуса, сделаем свой корпус и стилизуем его под старый телевизор или чемодан.

К слову, корпус в виде чемодана очень легко и удобно переносить с места на место, да и открывать его для демонстрации начинки или доступа к комплектующим весьма удобно. Системник можно сделать и из кобуху обычного сканера. Очень изящное решение, позволяющее не мучиться с установкой окна.



Сравнительно новым веянием в моддинге корпусов являются зеркальные стенки. Трудоемкость изготовления такого корпуса фантастическая, но результат того стоит.



Фантазия без границ

Если в какую-то железку нельзя вставить прозрачное окно или подсветку, то ее всегда можно покрасить. Мамки, харды, видеокарты особо моддингу не поддаются, но их можно расписать мелкими, светящимися в ультрафиолетовом свете. Даже на хард некоторые умельцы умудряются ставить подсветку.

А вот экстремальный пример подсветки харда. В корпусе HDD прорезано окно, закрытое акриловым стеклом.

В блок питания запросто можно врезать прозрачное окно и опять-таки насовать в него светодиоды. Сам БПшник следует прикрутить сверху корпуса. Получается идеальный вариант апгрейда старого «ящика», особен-

Полезные ссылки

Clear-Tech (www.clear-tech.ru) - сайт отечественного производителя прозрачных корпусов.

CaseMods (www.casemods.ru) - российский сайт, посвященный моддингу.

Bitsmodding (www.bitspower.com/bitsmodding) - сайт магазина по продаже моддинговых фишек.

Flexiglow (www.flexiglowhk.com) - сайт гонконгской компании, поставляющей элементы моддинга.

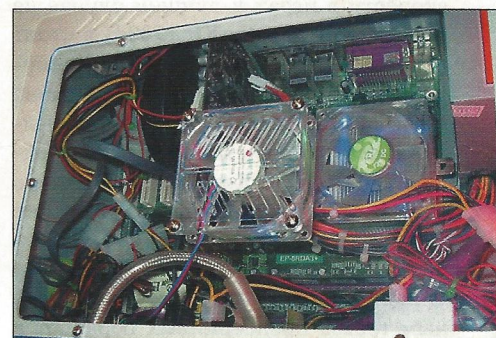
SunBeam Technology (www.sunbeamtech.com) - сайт тайваньской компании, производителя флуоресцентных ламп.

Xoxide (www.xoxide.com) - мощный моддинговый ресурс, предлагающий широкий спектр товаров.

но если он с вертикальным расположением источника питания. К тому же, вынося БП наружу, можно понизить температуру внутри. Установкой прозрачных вставок можно модифицировать мониторы, да и красить их никто не запрещает.

В заключение хотелось бы сказать, что для моддинга подходит абсолютно любая деталь, не важно, новая она или нет. Самое главное для моддера — желание сделать железного друга красивым и неповторимым. При наличии определенной доли фантазии и пары не совсем кривых рук можно серый унылый ящик превратить в настоящее произведение искусства.

А вот как может выглядеть совершенно обычный корпус Codegen, в который владелец вложил немного труда.



Все используемые для изменения внешнего вида комплектующие совершенно стандартные, их можно приобрести в свободной продаже.

Ну а после того, как все, что только можно изменить, разрисовано, светится и вертится, а прозрачные окна почти слились друг с другом, самое время прикрутить к компу пару ручек. Зачем? Налобовавшись вдоволь на свое творение, захочется продемонстрировать его кому-нибудь еще. Хватайте свой системный блок за ручки и прямиком на Lan-party. Это такая тусовка моддеров, на которой можно свой комп показать, на другие посмотреть, а заодно и научиться чему-нибудь.

Н

А ВМЕСТО СЕРДЦА- ПЛАМЕННЫЙ ATHLON... или PENTIUM?

И вновь продолжается бой -
И сердцу тревожно в груди...
Одна старая песня

Конечно, процессор в играх - не единственная важная вещь. Возможно, даже, что и не самая важная. Но как ни крути - без него никак. Будь у вас хоть четыре гектара оперативки на двух каналах памяти и GeForce FX 6800 Ultra с 512 Мб видеопамяти, все равно на каком-нибудь слабосильном Celeron'e вся эта непревзойденная мощь, что называется, "выйдет в свисток". Как, впрочем, и на крутейшем процессоре и

видео при объеме оперативки в 128 Мб. Так что не стоит забывать о главном правиле - сбалансированности. Комп со средненькими комплектующими окажется быстрее навороченного, но с одним-единственным узким местом (наиболее критичные для игр уже названы: процессор, оперативная память и видеокарта).

В этой статье я ставлю цель оценки не только производительности имеющихся в продаже CPU

(этим занимаются все, кому не лень), но и перспективы на обозримое будущее и возможности для последующего апгрейда системы, т.к. ситуация на рынке процессоров сейчас весьма и весьма напряженная: оба ведущих игрока - AMD и Intel - в ближайшее время переходят на новые стандарты процессоров, не совместимые с нынешними материнскими платами (Socket 939 у AMD и Socket LGA 775 у Intel).

СИСТЕМА НА БАЗЕ INTEL

■ Pentium 4 на ядре Northwood или Prescott на FSB 800 МГц под Socket-478.

■ Pentium 4 EE (Extreme Edition) с дополнительным - третьим - уровнем кэш-памяти объемом 2 Мб (в принципе - Pentium 4 Xeon под обычный разъем Socket 478 (вместо Socket 603) с увеличенной до 3200 МГц тактовой частотой и лишенный возможности использования в многопроцессорных конфигурациях).

Celeron отбрасываем сразу - это процессор не для игр. Понятно, что не у каждого есть деньги на полноценный "Пень", но, скажем, Celeron 2400 по скорости в играх в лучшем случае не превосходит AthlonXP 1700+, а стоит дороже. К сожалению, славные времена Celeron на базе P-III Tualatin давно прошли: тот Celeron был не чета нынешним и лишь немного уступал полноценному P-III. Хотя тут необходимо отметить ожидаемое появление Celeron D на ядре Prescott с удвоенным объемом кэш-памяти (256 Кб) и шиной 533 МГц - по имеющимся данным тестов предсерийных образцов в игровых приложениях он быстрее предшественника на 10-25%.

Pentium 4 с шиной 533 МГц на ядре Northwood и все более ранние отбрасываем, т.к. они при минимальной выгоде в цене более ощутимо уступают по возможностям.

ПЕНТИУМ 4 НА ЯДРЕ NORTHWOOD

Плюсы

■ хороший разгонный потенциал у младших моделей;

■ высокая производительность;

■ практически "вечные" камни, т.к. спалить их при разгоне или недостаточном охлаждении практически невозможно (хотя лучше побеспокоиться о хорошем блоке питания - я знаю юзеров, потерявших свои Пентиумы именно из-за использования БП от знаменитой фирмы Noname, собираемых на коленке каким-нибудь дядей Ляо из далекой китайской провинции. Не смешно ли - покупать комп за штуку зелени и сэкономить тридцатку на приличном БП, от которого зависит стабильность, да и жизнь, всей системы?);

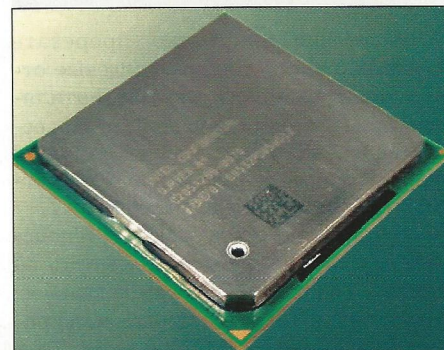
■ более высокая производительность высших моделей семейства в сравнении с конкурентами из семейства AthlonXP;

■ поддержка технологии Hyper-Threading.

Минусы

■ недостаточно развитая в современных играх поддержка Hyper-Threading (что, впрочем, вина не процессора, а игроделов);

■ более высокая цена по сравнению с



Pentium 4 3200 Northwood - не так давно это был самый быстрый процессор для настольных систем

решениями от AMD при примерно равной производительности именно в играх (так, Barton 2500+ [BOX] на момент написания статьи стоил около \$90, Pentium 4 2400 Northwood FSB800 [BOX] - около \$140).

■ более дорогие (в среднем на \$10-20 при равном "бренде" и уровне наворотов) материнские платы.

ПЕНТИУМ 4 НА ЯДРЕ PRESCOTT (В СРАВНЕНИИ С NORTHWOOD)

Плюсы

■ чуть меньшая цена при равной частоте и вдвое большем кэше второго уровня;

■ превосходство в некоторых приложениях над предшественником равной частоты;

■ наличие технологического запаса по дальнейшему наращиванию тактовой частоты.

Минусы

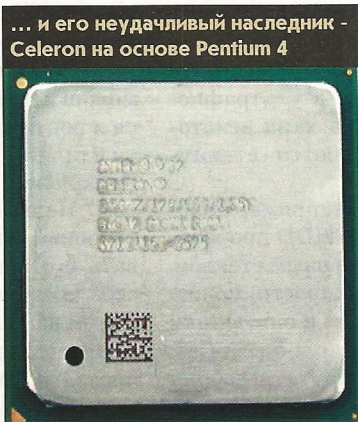
■ повышенное тепловыделение;

■ худший разгонный потенциал;

■ проигрыш предшественнику на ядре Northwood в большинстве приложений;



Старая гвардия. Celeron Tualatin - лучший в истории процессор из числа "обрезанных" Пентиумов...



... и его неудачливый наследник - Celeron на основе Pentium 4

■ при переходе на новый разъем Socket LGA 775 не исключена необходимость замены видеокарты: анонсированные для этого разъема чипсеты i915 и i925 не поддерживают AGP-порт, который заменен на слот PCI-Express (по крайней мере, по первоначальному плану Intel, но уже есть сведения, пока неподтвержденные, о том, что компания одумалась и оставила поддержку AGP в новых чипсетах).

Правда, набор логики PT890 от VIA совмещает PCI-E и AGP для видео - но чипсеты от VIA для процессоров Intel традиционно непопулярны).

Возможно, вскоре некоторые проблемы ядра Prescott будут решены, но пока ситуация достаточно печальная (хотя по сравнению с инженерными сэмплами тепловыделение все же понизить удалось).

СИСТЕМА НА БАЗЕ AMD

■ AthlonXP на ядре Barton или Thoroughbred (как вариант - Thorton, практической разницы между ними нет, кроме теоретической возможности при наличии паяльника, прямых рук и доли удачи сделать из последнего Barton). Как самый бюджетный вариант сгодится и наследник Duron'a - Applebred (из которого также можно сделать Thoroughbred при наличии указанных для Thorton условий).

■ Athlon 64 (Socket 754, Socket 939) и Athlon 64 FX (Socket 940).



Оба противника очень сильны, но стоят непомерно дорого

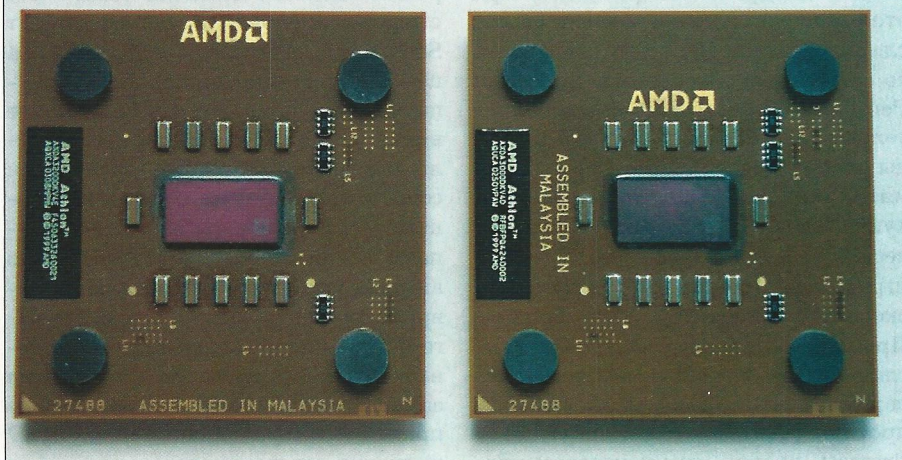
АТЛОНХР НА ЯДРЕ БАРТОН

Плюсы

■ низкая цена при очень хорошей производительности;

■ в играх разрыв между P4 и Barton с равным индексом практически отсутствует за исключением самых старших моделей Barton 3000+ - 3200+: они уступают равным их рейтингу производителям Pentium'am);

Пара самых бесполезных для покупки Бартонов: 3000+ и 3200+. Стоят достаточно дорого, гонятся весьма слабо



■ отличный разгонный потенциал самой младшей модели 2500+: большинство из них легко работают как 3200+ при повышении частоты системной шины со 166 до 200 МГц (такому разгону не мешает даже введенная в конце 2003 года блокировка коэффициента умножения, т.к. у 2500+ и 3200+ он один и тот же - 11).

Минусы

■ меньшая механическая надежность (имеется риск, хоть и небольшой, расколоть кристалл процессора при установке кулера - но такое возможно лишь при явной, мягко говоря, неаккуратности пользователя);

■ менее совершенный по сравнению с процессорами Intel механизм защиты от перегрева (на некоторых материнских платах, например, для его активизации следует переставить джампер или включить по умолчанию отключенную функцию в BIOS - словом, "защита от дурака" не продумана до конца);

■ проигрыш старших моделей, соответствующим процессорам от Intel в производительности (при сохранении существенного выигрыша в цене: Barton 3200+ [BOX] стоит около \$200, Pentium4 3400 Prescott - около \$400);

■ отсутствие поддержки набора инструкций SSE2 и какого-либо аналога технологии Hyper-Treading (что в

ПЕНТИУМ 4 EXTREME EDITION

Плюсы

■ высочайшая производительность среди P4.

Минусы

■ заоблачная цена, заведомо превосходящая разницу в производительности.

настоящий момент в играх существенного значения не имеет).

■ отсутствие перспектив выхода новых процессоров под Socket 462.

Вышесказанное относится ко всем остальным процессорам AMD AthlonXP с поправкой на уменьшение цены и производительности (но даже самые урезанные в семействе Applebred сохраняют явное преимущество перед Intel Celeron).

АТЛОН 64 (SOCKET 754)

Плюсы

■ абсолютно новая 64-битная архитектура с интегрированным в процессор контроллером памяти;

■ высокая производительность, особенно в игровых приложениях, где наблюдается перевес над P4 равного рейтинга производительности;

■ невысокая цена в рамках своего семейства.

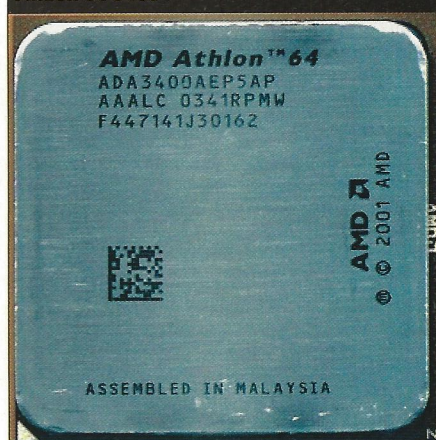
Минусы

■ высокая цена (на уровне Pentium 4 равного рейтинга и выше);

■ поддержка лишь одного канала памяти;

■ малая перспективность Socket 754: после ожидаемого со дня на день появления в продаже изделий с поддержкой Socket 939 (в Японии они уже продаются) его судьба - занять нишу бюджетных процессоров от AMD (так, например, планируется перевод на этот разъем старого доброго ядра Barton).

Сегодняшний лидер для Socket 754 - Athlon 64 3400+



Athlon 64 FX (Socket 940) в сравнении с Athlon 64 (Socket 754)

Плюсы

- поддержка двух каналов памяти;
- более высокая производительность в целом.

Минусы

- обязательное использование до-

рогой и малораспространенной регистровой памяти;

- заоблачная цена;
- отсутствие перспективы для Socket 940 после выхода Socket 939 ввиду заметно большей итоговой цены системы при сопоставимой производительности.

Athlon 64 FX (Socket 939) в сравнении с Athlon 64 (Socket 754)

Плюсы

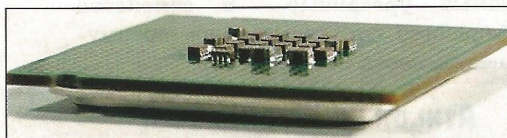
- поддержка двух каналов памяти;
- в целом более высокая производительность.

Минусы

- пока еще заоблачная цена.

Итоги

В младшем ценовом сегменте безоговорочную победу празднует AMD: все процессоры этой компании, вплоть до Barton 2500+ находятся в одной ценовой категории с Intel Celeron, которому до них по производительности - как до Луны пешком. Разве что новый Celeron на ядре Prescott сможет подсократить отрыв, но вряд ли ликвидирует его полностью.



Prescott под LGA 775. Забудьте о ножках процессора - они теперь на материнской плате...



...вот здесь то есть. Оригинально и красиво, да и, пожалуй, удобнее в установке

В среднем сегменте держится некоторый паритет: производительность Pentium 4 в играх сопоставима с той, что демонстрирует Barton, и несколько выше показателя AthlonXP с менее мощным ядром при практически пол-

ной гарантии отсутствия проблем с процессором (только удовольствие от этого чувства безопасности для типичного сегодняшнего "мэйнстрима" Barton 2500+_vs_P4 2400 стоит \$60-80: еще один новый Barton 2500+, или видеокарта классом выше, или... словом, вы поняли). Но у Intel есть козырь - резервы текущего процессорного разъема Socket 478 еще исчерпаны не до конца, и они, скорее всего, позволят еще раз сменить процессор без замены остального железа, тогда как возможности Socket 462 (он же Socket A) у AMD уже исчерпаны полностью и на новинки можно не рассчитывать.

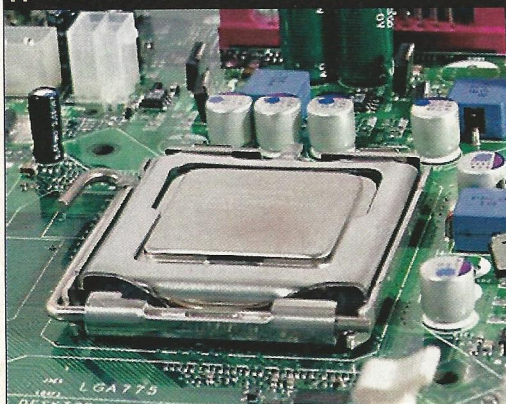
В дополнение можно сказать, что покупка любых камней AMD ниже Barton'a оправдывается только острой финансовой недостаточностью, а покупка Barton'a с рейтингом выше, чем 2800+ - деньги, выброшенные на ветер (разница в реальной частоте между 2500+ и 2800+ - 250МГц (1833 и 2083 МГц соответственно), а между 2800+ и 3000+ - 83 МГц (2083 и 2166 МГц), что уже не оправдывает разницы в цене. Ну и про идеальный камень для разгона 2500+ забывать не стоит - а ведь он в полтора раза дешевле 2800+ и имеет больше шансов превратиться в полноценный 3200+ при заблокированном множителе. Главное - не забывать про осторожность при разгоне и удостовериться в том, что термозащита активирована.

В "высшем свете" же ситуация куда более интересная и запутанная: Barton там уже проигрывает по производительности, а Athlon 64 имеющихся в продаже типов, как уже сказано, не имеют перспектив развития. При этом модели линейки Athlon 64 FX слишком дороги (их стоит сравнивать со столь же заоблачно дорогими Pentium 4 Extreme Edition с дополнительной поправкой на лишние расходы по приобретению регистровой памяти), и являются потенциальной покупкой лишь для очень больших (и весьма небедных) фанатов скорости в играх, готовых за 10-15% прироста скорости заплатить вдвое больше. Простые Athlon 64 выигрывают не слишком сильно и в целом несколько дороже (почти \$500 за Athlon 64 3400+ против \$400 за Pentium 4 3400 Prescott, правда, при некотором пре-

имуществе первого в игровых приложениях). Так что можно опять же констатировать примерный паритет с некоторым перспективным преимуществом на сей раз у AMD (после официального выхода 64-битной Windows XP и началом "заточки" игровых приложений под ее архитектуру, что уже начинает делаться некоторыми игро-строителями). Пентиумы в данном случае наиболее удобны с точки зрения апгрейда для уже имеющих компьютер на Intel'овской платформе (в т.ч. и Celeron). Правда, наибольший эффект (по пресловутому сочетанию цена/производительность) будет достигнут лишь в том случае, если обновляемый комп имеет новую материнскую плату на чипсетах Intel 865 (или его одноканальном упрощенном варианте Intel 848) либо Intel 875 (эти чипсеты гарантированно будут поддерживать ядро Prescott, хотя, возможно, придется обновить BIOS). В случае с платами на других чипсетах обязательно стоит убедиться на сайте производителя материнской платы в том, что ваша модель поддерживает процессоры на этом ядре и, при необходимости, также обновить BIOS.

Имеющиеся в продаже 64-битные Атлоны под гнезда 754 и 940 - мало-перспективные создания (IMHO). Если первый, хотя и стоит сегодня в пределах от "бюджетного хай-энд" (Athlon 64 2800+, в районе \$180 за процессор) до "хай-энд" (Athlon 64 3400+, около \$500) и вполне отвечает этим сегментам по производительности, то в перспективе может стать только low-end платформой (хотя тут опять все может решить ценовая политика AMD - отставание моделей на Socket 754 от Socket 939/940 отнюдь не фатально, а цена значительно ниже). Если покупать новый компьютер в ближайшее время, то обратить внимание на модели для Socket 754 вполне можно - они сопоставимы по цене с соответствующими P4 и по меньшей мере не уступают им по производительности. Но апгрейд на них с P4 при наличии современной материнской платы для него я бы в целях экономии рекомендовать не стал (в случае необходимости замены материнской платы расходы практически уравниваются, а AMD выглядит перспективнее).

ДОТ! Или танк! А вам что напоминает!



Socket 940 же абсолютно невыгоден в плане соотношения цена/производительность.

К моменту выхода этого номера в свет в Москве уже, возможно, появятся в продаже Athlon 64 под Socket 939, который вобрал в себя лучшие черты первых двух (использование обычной нерегистровой памяти в сочетании с двухканальностью) - вот к нему уже стоит присмотреться повнимательнее. Но пока цены на него также на заоблачном уровне (\$720 за 1 процессор Athlon 64 3800+ в партиях от 1000 штук - практически как у Athlon FX-53 под Socket 940 (\$799) притом, что у последнего вдвое больший объем кэш-памяти (на разных модификациях Athlon 64 под Socket 939 предусмотрены как 512 Кб, так и 1 Мб кэша), а тактовая частота у обоих равна). По моему мнению, пока на эти камни переходить рановато ввиду, как высокой цены на

наиболее производительные образцы, так и по причине не до конца отработанного софта для раскрытия их потенциала в полной мере (а ведь даже сейчас они в играх опережают лучшие образцы от своего конкурента!). Но вот где-то через год я сам встану в очередь за каким-то из них, чего и вам желаю. Кстати, к тому времени процессоры перейдут на технологический процесс 0,09 мкм вместо нынешних 0,13, что означает повышение частот и понижение тепловыделения. По крайней мере, пока ничего более перспективного для PC, который Only&Forever, никто не объявил (хотя если Intel или кто-то еще вдруг выпустит к этому времени что-либо лучшее, - то я двумя руками проголосую своим кошельком).

Из продукции Intel наиболее разумной покупкой на настоящий момент представляются Pentium 4 на ядре Northwood, как в целом превосхо-

дящие на настоящий момент своих "сменщиков" на ядре Prescott. При этом Socket 478 проживет, видимо, все же чуть подольше, чем Socket 462, так что потребитель сможет воткнуть в свою заслуженную материнку с этим разъемом новый Prescott (возможно, уже избавленный от нынешних недостатков по части перегрева, а снижение производительности из-за изменения архитектуры компенсированный тактовой частотой). Но вряд ли ему после этого удастся дожидаться следующего: достаточно скоро Prescott перейдет на новый Socket LGA 775 (Socket T), а после этого Socket 478 долго не протянет (хотя по roadmap Intel новые процессоры под этот разъем будут выходить минимум до I квартала 2005 года).

Надеюсь, что кому-то эта статья поможет определиться с выбором.

Ну и, наконец, - играйте в игры!

H

Железная почта

Добрый день! Проблема: в нашем маленьком городке при игре по сети довольствуемся лишь игрой 1-1 через модем. Дело в том, что некоторые игры идут прекрасно, например: Казаки, Преторианцы, WC 3, Delta Force: BHD, NFS 5 PU, а другие: MoHAA, Soldier of Fortune 2, Call of Duty вызывают проблемы. Создающий играет нормально, а вот присоединяющийся не играет никак. Его бойца видно, но полноценно управлять он им не может. Действие стрельбы, движение - передается через 5-8 секунд, а через некоторое время появляется сигнал о разрыве связи, но линия в порядке. В CoD при первом соединении несколько минут игра идет как полагается, а затем у второго игрока вновь теряется адекватная связь с бойцом и над головой последнего появляется лампочка.. Причем порой наблюдается такая ситуация: второй игрок управляет своим персом вполне нормально, пока первый не предпринимает никаких действий, но как только первый начинает двигаться,

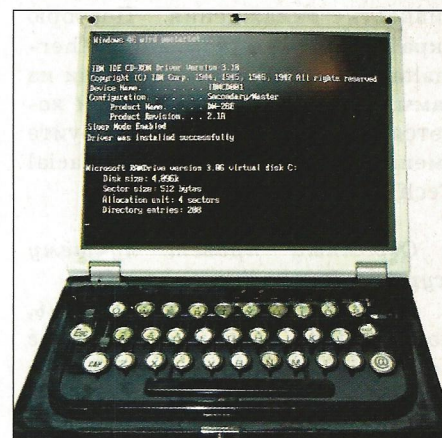
второй двигаться уже не может и лишь стреляет как полагается.

Конфигурации у нас с другом схожи, модемы ACORP M-56PIM, WINDOWS 98, соединение по протоколу TCP/IP, тип набора номера - импульсный.

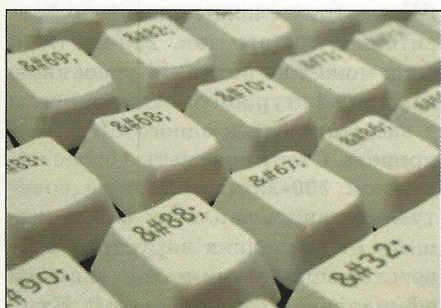
Сергей X

Здесь можно сказать одно. Такие игры, как многопользовательские шутеры, требуют хорошей выделенной линии. Человек, создающий на своем компьютере игровой сервер, должен иметь чуть более производительный ПК, с большим объемом оперативной памяти и более быстрым процессором. Иначе его машина просто не справится с потоком обрабатываемой информации, потому как будет обсчитывать действия не только хозяина, но и всех подключенных клиентов. Ко всему прочему, объем передаваемой по Сети информации слишком велик, для того чтобы играть по модему. Совет только один, играйте в мультиплеерном режиме в менее динамичные или чуть более старые игры. А для глобальных баталий в CoD или MoHAA лучше ходите в игровые клубы.

Уважаемые навигаторцы! Не буду повторять слова многих говорящих: "Я читаю ваш журнал с такого-то года и мне он очень нравится" (хотя я читаю его в течение 5 лет, но не буду скрывать: далеко не все номера были классными). А пи-



шу я вот по какому поводу: у меня возникла проблема с компом: недавно отапгрейдили поставил новую материнку проц и кулер (Gigabyte s478 GA-8IPE1000 Pro G (2004 GT Edition), Pentium 4 Northwood 2.8 Ghz (512kb, 800Mhz), Thermaltake Spark 7 s478). В принципе все неплохо, но возникли две проблемы. Первая - установил все дрова, перезагрузил, не запускается: вместо "Приветствие" меня встретил черный экран, методом проб и ошибок выяснил, что виноваты дрова для USB 2.0, но когда я отключил свою мышку и опять установил родные (с диска) дрова для USB, мышка сидит на USB, комп нормально загрузился. Пробовал качнуть самые свежие дрова с интернета - та же история. Мышка у меня A4Tech RP-1535 (Radio, Optical), а остальная конфигурация: Axle Geforce Fx 5200



128MB (128bit, 5ns), Maxtor 60Gb 7200rpm, audio -Guillemot Game-surround Muse XL, 512 Mb Pc2700 (DDR 333). А вторая, даже не проблема, а вопрос: мой новый кулер создает довольно мощный шум, это нормально? Надеюсь, вы меня не проигнорируете. Sincerely yours.

Viger

Насколько я понимаю, у вас стоит операционная система Windows XP. Она имеет встроенную привязку к оборудованию, и, при смене материнской платы и процессора без удаления драйверов от старого железа, работа ОС будет некорректной. Рекомендовал бы вам переустановить систему заново, желательно с предварительным форматированием жесткого диска или той его части, где стояла XP (в случае, если у вас винт разбит на несколько логических дисков).

Теперь по поводу кулера. Рекомендую внимательно прочитать статью в одном из предыдущих номеров журнала. Там дана рекомендация по выбору оптимального кулера по соотношению шум/эффективность охлаждения. Повторю вкратце: кулеры компании Thermalright на данный момент одни из самых громких на рынке. Если хочется тишины и уютно, попробуйте сменить его на Titan или Glacial Tech Igloo.

Огромный привет лучшему журналу России!!!

Ребята нужна ваша помощь, хочу купить себе видеокарту в пределах 200-250 у.е., подскажите какую лучше приобрести чтобы можно нормально играть в игры и нормально смотреть видео. Немного о моем компе:

IntelPentium42.66GHz(512Kb)533 FSB Socket 478

MB GIGABYTE_GA-8PE800 Soc 478 i845PE ATX U-100

Видеокарта, которая стоит у меня сейчас: Palit(DAYTONA) GF4 MX440SE 64M DDRw/TV-OUT.

laki



Рекомендации могут дать две: ATI Radeon 9800 Pro со 128 Мб памяти на борту от компании Sapphire, стоимостью около \$240 (в зависимости от фирмы-продавца)

или ASUS V9950 TD GE(SE) DDR, стоимостью около \$200-210. Платформа ATI сейчас немного производительней, чем NVIDIA, но решать вам. Сразу оговорюсь, что Noname-карты можно приобрести чуть дешевле, чем брендовые. Однако, зачастую, их качество оставляет желать лучшего, так что такая покупка сродни рулетке.

Здравствуйте!

Читаю ваш журнал с регулярностью его выхода в свет. Меня интересуют возникающие проблемы у людей с компом и правильные пути их решения. У меня возник один, для меня непонятный, вопрос: Почему во многих играх при разрешении 1042*768 и глубине цвета 32 бита, fps поднимается не выше 12-18 (игры: Ut 2003; UT 2004; Painkiller; NFS Underground; Command&Conquer: Generals Zero Hour). При переустановке винды проблема не решается.

Сам комп:

System Information

Operating System: Windows XP Professional (5.1, Build 2600) Service Pack 1 (2600.xpsp1.020828-1920)

System Manufacturer: Micro-Star Inc.

System Model: MS-6566E

BIOS: Version 1.00

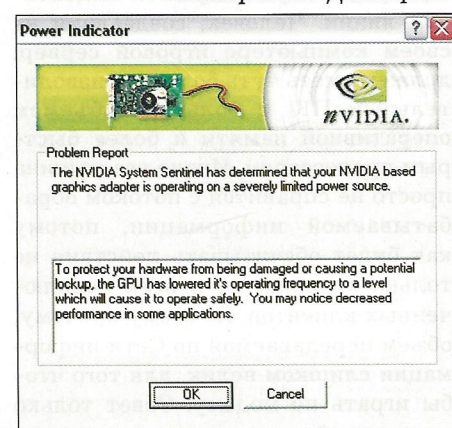
Processor: Intel(R) Pentium(R) 4 CPU 1.90GHz

Memory: 768MB RAM

Videocard: Msi 8931, FX 5600-Ultra, 128mb

С Уважением,

Илларионов Дмитрий



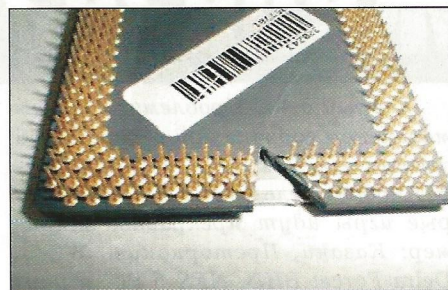
Все графические чипы немного медленнее обрабатывают 32-битный цвет. В вашем случае, стоит обратить внимание, подведено ли дополнительное питание на видеокарту. Если нет, то она будет работать в безопасном режиме с заниженными частотами, что в худшую сторону сказывается на производительности. Также стоит обновить драйвера видеокарты. Скачать их лучше все-

го с официального сайта NVIDIA. Производитель чипов постоянно борется за увеличение производительности, так что установка новых WHQL-сертифицированных драйверов может помочь.

Здравствуйте!!!

У меня такая проблема:

Я недавно закончил шестимесячный Ангрейд, и моя новая машина представляет из себя Athlon XP 2500+ (barton), мат. плата Epox 8rda+, винчестер 120 GB WD, два блока оперативной памяти KingSton 256 mb, ABIT Siluro, FX 5600 - видеокарта, Windows XP Professional SP1. Недавно купил новый корпус Microlab (нужен был блок питания т. к. старый 250-ваттник сгорел (знаю протупил)). Три дня все было хорошо, но потом, после сеанса в инете, комп после 15 минут работы стал "зависать". Я проверил процессор, винчестер, сидюк, но комп все равно зависал.

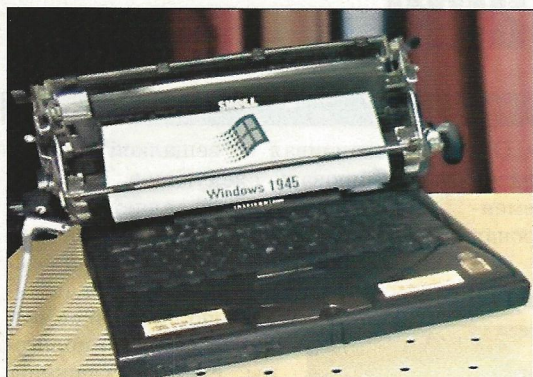


После перезагрузки (когда виснет) комп 20-90 минут не грузится, а останавливается на стадии Detecting IDE drivers... и все. Это не перегрев - 48-49C градусов на процессоре и 38-39C в корпусе. Может оперативка или с блоком питания че нибудь, или мамка или вирус в биосе. На винчестере он быть не может - я с мультизагрузки грузился в ДОС все равно виснет. И еще когда виснет лампочка HDD беспрерывно горит даже когда самого HDD нет.

Скажите мне пожалуйста что это такое и как с этим бороться. Заранее спасибо.

Виталий

Скорее всего, не хватает мощности блока питания. Вы, к сожалению, не указали мощность нового БП, поэтому сложно сказать действительно ли это так. 250-ваттный блок может не потянуть указанную вами конфигурацию, особенно если у вас стоит более одного CD/DVD-привода. Стоит подумать о более надежном 300-ваттном. Также советую поставить заплатки на ОС (защиту от последних вирусов). Соответствующие патчи можно взять на официальном сайте Microsoft. Ну и,

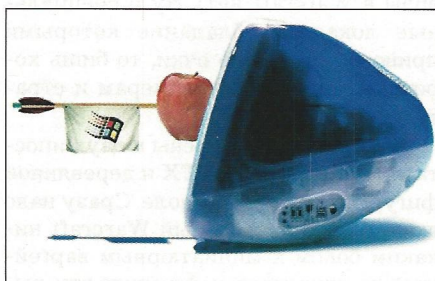


конечно, стоит просмотреть установленные драйвера, возможно, там остались следы старого железа, их нужно аккуратно вычистить.

Я читаю Навигатор уже 2 года и он мне очень нравится. Решил написать письмо в первый раз, т.к. до этого времени не было нужды. У меня появилась проблема с компом, помогите плиз. Я решил переустановить виндос 98(глючил). Я поставил снова 98 и началось...Во время загрузки компа дисковод А хочет считать дискету, потому что начинает гудеть. Бывает во время работы он внезапно секунды 2 гудит и потом все начинает ЖУТКО тормозить (спасает RESET). И еще: когда я перетаскиваю окно, на том месте, где оно до этого было остается на 1 сек шлейф от окна, а затем исчезает. Я пытался исправить, но не смог. P.S.: виндос я всегда ставлю с одного и того же диска и до этого такой фигни не было. Мой комп: Celeron 850 GHz, 256 MB ОЗУ, Radeon 9200 128 мб, motherboard GA-6OXT Intel 815EP AGPset.

Денис Егоров

Убедитесь в правильности подключения дисковод. Проверьте установленный порядок загрузки в BIOS, на первом месте должна стоять загрузка с жесткого диска. В настройке свойств рабочего стола зайдите в опцию "Оформление/Эффекты", отключите там "Отображать содержимое окна при перетаскивании". Да и прочие фишки типа переходных эффектов, сглаживания шрифтов, тени тоже не нужны. За это баловство приходится платить собственным временем. Также стоит оценить загруженность оперативной памяти разнообразными "полезными" программами. Ну и, конечно же, следует проверить систему свежим антивирусным пакетом.



Добрый день (утро,вечер,ночь)
Хотел бы узнать, можно разогнать что-нибудь из моего железа, и нужно ли это для моей конфигурации:

- Видуха GeForce FX5200-8x (NoName)

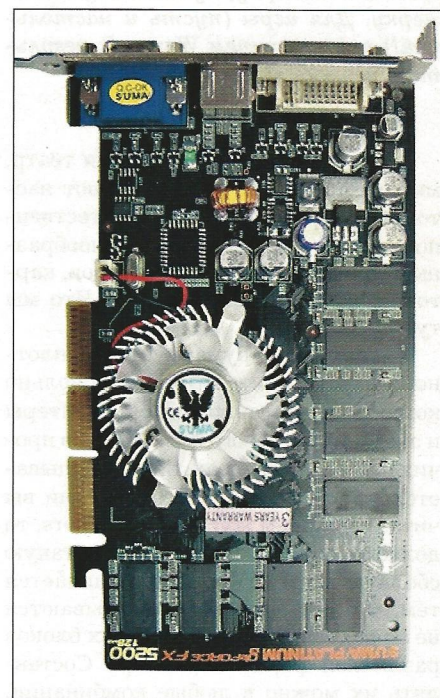
- Оператива DDR DIMM 256M/PC-2700 (333MHz) KINGMAX 2 штуки

- Проц INTEL CELERON 2.2 GHz (northwood) 128Kb/400MHz

- Мама GIGABYTE GA-8IE2004P, i845E(533)

Алексей aka Fess

Из потенциально разгоняемого железа можно отметить только FX5200. Но здесь сразу встает вопрос о производителе и о применяемой памяти. Если установленные чипы медленные (5-7 ns), то вы не сможете радикально увеличить производительность системы. Сам чип NV34 подвергается разгону неплохо, но если память будет уступать в скорости, то разительного прироста вы не заметите. Память KingMax разгону подвергается не очень успешно, вы можете только немного увеличить питание на ней, чтобы получить небольшой прирост



Качественное охлаждение - залог успеха



скорости. Еще раз предупрежу, позаботьтесь о качественном охлаждении разгоняемого железа и будьте предельно аккуратны. Разгон - дело тонкое и может привести к плачевным результатам, особенно при игре с напряжениями. Будьте осторожны. Все действия вы совершаете на собственный страх и риск.

На вопросы отвечал
Андрей БУТУСОВ.

Орфография и пунктуация в письмах частично сохранена. Жалобы на отсутствие взаимности со стороны противоположного пола и служб техподдержки отправлять на hardmail@gamenavigator.ru

H

Warcraft: The board Game

★ Автор Kevin Wilson ★ Издатель Fantasy Flight Games ★ Сайт www.fantasyflightgames.com/warcraft.html

Я не могу сказать, что Warcraft: The Board Game был обкатан мною досконально и все тонкости я способен видеть яснее ясного, - все же у настольных игр есть свои ограничения. Если компьютер всегда готов выступать в качестве соперника, то за столом искать компанию совершенно необходимо, а в наше сумасшедшее время это не так просто. Тем не менее, определенный тестинг был проведен, и можно утвердительно сказать: компания Fantasy Flight, разработчик настольной версии одного из мощнейших PC-проектов, промахнулась. Ну, не в молоко попала, конечно, где-то в пятерку, ну максимум в семерку. Для игры (пусть и настольной!) под названием Warcraft результат непростительно низкий.

Разделка туши

С чего начинается Родина и театр, мы все прекрасно помним, а вот настольная игра берет начало, естественно, с коробки. С коробки и разнообразных содержимых ее - каунтеров, карточек, дайсов и миниатюр. Что мы тут имеем?

Имеем много бумаги, точнее, плотного картона, из которого довольно комфортно выдавливаются каунтеры и элементы игрового поля. Как и в прочих настольных играх, поле складывается из отдельных кусочков; если вы читали в нашем журнале о Settlers, то должны хорошо представлять такую сборную карту. Warcraft отличается тем, что его элементы складываются не из отдельных гексов, а из их блоков различной формы и размера. Составлять их можно в любые комбинации, базовые (для игры вдвоем и вчетве-

ром) представлены в инструкции. Отметим, что расширяет многообразие комбинаций тот факт, что все элементы двусторонние и на обеих сторонах разный рельеф.

Что мы имеем на игровом поле? Во-первых, базы для каждой из рас (помимо гекса, есть еще и специальная карточка города у каждого игрока, на которой и ведется застройка, апгрейд и создание армий). Затем - золотые шахты и леса, а также горы (фактически единственный вид рельефа, воды в Warcraft нет). Ну и специальные локации, обладание которыми приносит победные очки, то бишь хорошо известные варгеймерам и стратегам victory points.

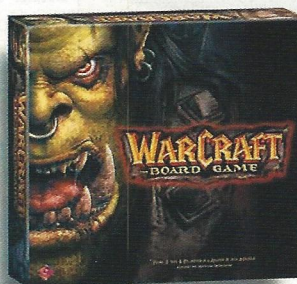
Юниты представлены в двух ипостасях - карточкой с ТТХ и деревянной фигуркой на игровом поле. Сразу надо сказать, что настольный Warcraft никаким боком к миниатюрным варгеймам не относится и фигурки эти вырублены практически топором. Не надейтесь найти в коробке большого и толстого кода или изящную эльфийскую лучницу. Все, что там будет, - это грубые фишки трех типов - обычные пешие (миллиные) юниты, стрелки и летающие создания. Все отличие стрелка нежити от эльфийского - в цвете каунтера. Кстати, заранее скажу, что по поводу ТТХ обольщаться тоже не надо, поскольку все параметры сведены только к условной силе. Редко-редко встречаются юниты со специальными способностями.

Заканчивая с "вешалкой", можно резюмировать следующее. Настольный Warcraft, увы, не является красивой игрой. Кстати, все рисунки на поле и карточках прямиком взяты из компьютерной версии (естественно, третьей ее части), только что полигоны слегка сглажены. Увы и ах, но великолепный концепт-арт в "настолку" не попал, что, впрочем, понятно - авторы пытались добиться максимальной узнаваемости своего детища. К тому же сразу становится ясно, что и дух иг-

ры, в которой каждый юнит неповторим и может быть применен сообразно способностям, передать не удалось.

Бойня № 5

Надо сказать, что уложить в одной, довольно простой игровой системе и экономическую, и военную части оригинальной WC3 авторам удалось. Другое дело, что выбран, как мне кажется, принципиально неверный подход к самой сути игры. За основу был взят синглплеер, и с помощью модульной системы карт воссозданы отдельные сценарии, отдельные миссии Warcraft III: The Reign of Fire, причем дополнительные каунтеры позволяют отыграть и миссии с поиском пленников, и даже финальную битву у Древа Мира. Но то, что жизнь почти вечную игра получила за счет мультиплеера, авторами не учитывалось. Простой "скирмиш" однообразен, и прямо на ходу приходится выдумывать новые карты, позволяющие просто повоевать один





на один (или двое на двое, если соберется компания).

Впрочем, нет недостатков без достоинств. Экономическая система получилась и простой, и похожей на компьютерного предка одновременно. Фишки пейзажа, расположенные на гексах с шахтами и лесами, начинают добывать ресурсы, количество которых определяется броском кубика (на трех гранях единицы, на двух - двойки и на одной тройка). Выкинул тройку - шахта "частично опустошена", выкинул еще раз - кончилась совсем. Помимо добычи, пейзажи используются для постройки дополнительной базы (служащей исключительно для ввода войск в бой поближе к линии фронта) и работ в городе.

Заплатив немного золота и дерева в "банк" и располагая лишним рабочим в городе, вы можете строить здания. Увы, но их лишь три вида - для производства пехоты, стрелков и "авиации". Для апгрейда до более мощных юнитов требуется определенное количество зданий. Обратите внимание: все юниты одного класса апгрейдятся одновременно, так что, раз сменив грантов на кодо, вернуться вы уже не сможете. Впрочем, учитывая, что кодо сильнее, а стоят столько же, вряд ли вы вообще захотите это делать.

Удручает то, что разница между расами в экономической части полностью отсутствует. Немного это компенсировано в военном деле: скажем, возможностей для апгрейда стрелков больше всего у эльфов, а пехоты - у орков. В то же время у людей и нежити армии почти идентичные. Только спецспособности, свойственные некоторым высокоуровневым юнитам сто-



рон, позволяют придать им хоть какой колорит и отличить гномью мортиру от некроманта.

Боевая система проста как правда (а какой она еще может быть, если параметров у юнита всего одна штука?!), но довольно интересна. Да чего уж там - воевать интересно. В конце концов, в шахматах вообще пешки на раз берут слонов, а многообразие комбинаций чуть ли не бесконечно. Настольный Warcraft, конечно, не шахматы, кубик кидать приходится, но тоже ничего. Из Magic: The Gathering взята идея распределения повреждений (игрок сам выбирает, кого из юнитов у него убили). Еще правильно отражено то, что пешие юниты никак не могут убить летающих.

Последний аспект, о котором стоит сказать, - так называемые experience cards, еще одна полуудачная попытка придать расам разнообразие. Фактически это набор заклинаний, которые можно применять в бою или в мирной жизни; некоторые - общие для всех (ускорение или берущиеся из ниоткуда ресурсы), большинство - специфичны для каждой расы. Скажем, для людей предусмотрен Call to arms с конверсией пейзажа в пешие юниты, а для орков - ensnare, позволяющий-таки пехоте убивать крылатых врагов. Проблема в том, что всего на руки таких карт выдается только три, и за каждую победу можно взять из колоды еще одну. А это, сами понимаете, мало, особенно учитывая, что, скажем, при игре вдвоем все решается в одной-двух крупных схватках, после которых сопротивление одной из сторон практически бесполезно. То есть просто не успеваешь воспользоваться всеми возможностями.

Коль скоро я упомянул, что на игровом поле расположены локации, дающие victory points, надо сказать и то, что есть возможность победы так сказать мирным путем - набрав достаточное количество этих самых победных очков. Три всегда причитается за свой город, еще три болтаются в колоде, еще по очку можно получить за максимальный апгрейд каждого из классов



юнитов. Остальные придется занимать и держать, но это так хлопотно. Право, проще разобраться с врагом в честной схватке.

Огня, кричат, огня!

Наверное, вы обратили внимание, что очень и очень многое из WC3 в игре вообще отражения не нашло. Вот, скажем, герои, кои есть сердце и голова (и руки) варкрафтовского геймплея, - где они? Авторы это поняли и решили сделать expansion set, который хоть и не называется The Frozen Throne, но оформлен именно в его стиле. В нем будут добавлены герои (по четыре на расу), карты в колоду, участки игрового поля (додумались и до воды) и, что даже несколько странно, новые правила для добычи ресурсов. Выйдет сие дополнение к октябрю, для комплекта, который сам по себе для игры не предназначен, а только дополняет основную, цена потрясающая).

Мне, впрочем, сдается, что это не спасет настольный Warcraft. Конечно, с помощью дополнительных правил можно внести разнообразие и комплексность в игру, в которой все четыре расы - почти братья-близнецы, а юниты - клоны одной яйцеклетки. Можно даже эти правила самим придумать. Но, простите, для этого совершенно не требуется платить 40 долларов плюс доставка за оригинальную игру, тратить их на идею, которая не получилась. Не оправдала себя. Упростить механику компьютерной игры? Да, безусловно! Но зачем же заставлять всех ходить в ногу, впрягать в одну телегу кодо и дриадру?

Честно говоря, от компании, которая в свое время создала The Twilight Imperium и Game of Thrones, я ожидал большего.

Н

Connect...

Алексей ПАТУШКИН
Horse With No Name
RusSolo[SH]

STATUS:> Connecting to gamenavigator.ru STATUS:> Connecting to gamenavigator.ru (ip = 195.2.82.5) STATUS:> Socket connected. Waiting for welcome message... STATUS:> Connected. Authenticating... COMMAND:> USER ***** COMMAND:> PASS ***** User ***** logged in. STATUS:> Login successful

Дикий Восток

Союз "кольта" и магии



Ганслингеры и вичхантеры в срочном порядке учат корейский

Об онлайн-мистическом вестерне Priest от корейских девелоперов JoyCity Entertainment практически ничего не было слышно со времен E3 2003.

И вот, под занавес прошлого месяца стало известно, что проект был переименован в Rush Online, и начался набор бета-тестеров в Корею. Одновременно прошел слух о том, что работа над англоязычной версией игры свернута.

Что стало причиной такого решения, и насколько верна эта информация, пока неизвестно. Возможно, корейцам не удалось найти издателя на североамериканском континенте, а возможно они сознательно решили сосредоточиться на бурно растущем дальневосточном секторе онлайн-игр (первый проект JC Entertainment - онлайн-игра Redmoon - обрел в Корее и Китае завидную популярность). Не исключены и более экзотические причины, например, пересечение областей авторского права. Сочетание элементов мистики и вестерна в последнее время стало неожиданно популярным. - А.Р.

NCsoft пригласила Канзгемом

Автор Might and Magic выходит в онлайн



Йон ван Канзгем

Йон ван Канзгем (Jon Van Caneghem), один из создателей студии New World Computing и авторов легендарной серии Might and Magic (и не менее легендарной Heroes of Might and Magic) получил пост исполнительного продюсера в американском отделении NCsoft. Он возглавит новый, еще

не анонсированный проект.

В небольшом интервью, рассказывая о своем трудоустройстве, ван Канзгем отметил, что давно мечтал поработать с людьми, столь искушенными в создании онлайн-игр, как дизайнеры NCsoft, а в особенности - с Ричардом Гэрриотом. - А.Р.

Пригоршня цифр

Казуалы тратят в онлайн больше, чем хардкорные игроки

Авторитетный исследовательский сайт Screen Digest (www.screendigest.com) обнародовал результаты исследования перспектив западного онлайн-игрового рынка. Оказывается, что потребители MMORPG тратят на игры в полтора раза меньше, чем те, кто играет во всевозможные простенькие онлайн-игрушки типа пасьянсов, пазлов или казино. Большая часть подобных развлечений написана на языках Java, Flash или Shockwave, причем их создание не связано с существенными материальными или временными затратами. Зачастую игроки готовы платить за каждый сеанс игры (Pay-per-play), т.к. их привлекает возможность принять участие в розыгрыше всевозможных денежных или вещевых призов. Тем более что конечный результат зачастую зависит от проявленного ими мастерства.

Сектор подобных игр развивается стремительно: в 2001 году соответствующий рынок оценивался в \$35 млн., в 2003 году - в \$137 млн. Темпы роста - 40 процентов в год.

Что касается ММО-игр, то исследователи отмечают, что американский рынок близится к насыщению, а вот европейский находится на пороге бума. В то же время ожидается перенасыщение рынка в связи с множеством новых релизов, что может привести к пересмотру схем оплаты.

По прогнозам Screen Digest рынок онлайн-игр для PC в 2004 году достигнет отметки в \$1.1 млрд., а в 2007 году составит \$2.2 млрд.

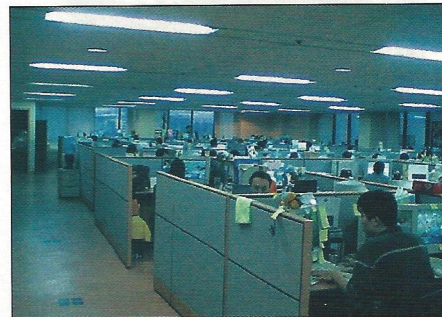
Что интересно, основными потребителями платных игр для казуалов выступают люди среднего возраста и женщины, тогда как ММО-развлечения привлекают большей частью хардкорных игроков. - HWNN

Таблетки от жаждности

Удовольствие или кошелек?

Южнокорейская "Онлайновая Лига Потребителей" (Online Consumers

В этом здании и находится прибежище жадных корейских капиталистов (головной офис NCsoft)



Жадные корейские капиталисты, оказывается, очень любят плюшевые игрушки

League) подала в суд на компанию NCsoft. Активисты лиги утверждают, что ценовая политика издательства ущемляет их права. Речь идет о заоблачно высоком, по мнению "онлайн-потребителей", ежемесячном тарифе на Lineage II.

Стоит отметить, что сумма в 30 тыс. вон (\$25.40) действительно выделяется на фоне средней цены подписки на MMORPG в других странах (\$15 в США, \$17 в Японии и \$14 на Тайване).

Представители NCsoft, в свою очередь, намереваются доказать в суде, что подобная ценовая политика является прямым следствием специфики местной экономики и даже, с учетом общего уровня цен в Корее, не так уж и высока. - А.Р.

Деньги

Виртуальные и не совсем

Вселенная EverQuest была, есть и будет неиссякаемым полигоном для статистических исследований. В том числе, и связанных с экономикой.

Представьте только, годовой оборот виртуальных денежных средств в этой онлайн-вселенной превышает годовой оборот реальных денег в таких странах, как, например Болгария, Индия или даже Китай. Данные онлайн-аукционов, на которые в качестве лотов выставлялись предметы из игры, позволяют установить курс валюты EverQuest. Одна платиновая монета равна одному центу США, что, кстати, значительно превышает курс

А в EverQuest 2 сколько можно будет заработать!





А пять вервольфов — рупь!

йены (не говоря уже об итальянской лире).

Средний игрок, убивая мобов в игре, “производит” около 320 платиновых монет в час, то есть свыше трех долларов США. Это больше, чем люди зарабатывают в реальной жизни, даже по меркам благополучных стран. — А.Р.

Простая арифметика Увидеть Альтдорф и...



Групповое фото на память

Финансовые аналитики компании Games Workshop взяли за калькуляторы, подсчитали расходы на создание Warhammer Online и сказали “Дорого!”.

В результате договор с Climaх был расторгнут. Совершенно не ясно, что теперь будет происходить с игрой, кому достанутся уже готовые наработки, и будет ли вообще продолжена работа над проектом. Представители Games Workshop обещают окончательно прояснить ситуацию в ближайшем финансовом отчете, который выйдет в этом месяце. Climaх уже принесла извинения всем фанатам вселенной “Боевого Молота”. — А.Р.

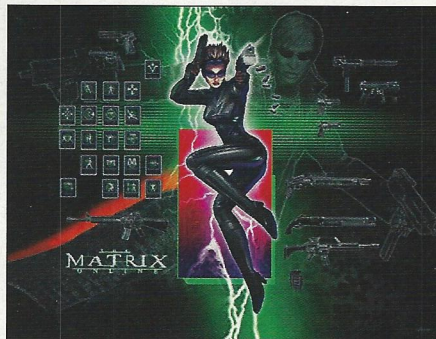
Найти издателя

Warner Bros одной не справиться



После того, как Ubisoft отказалась от участия в издании The Matrix Online, студия Warner Bros (совладелец прав на игру) заявила, что продвижением проекта займется ее собственное подразделение, Warner Brothers Interactive Entertainment, цель которого собственно и состоит в продвижении лейблов студии на рынок видеоигр. Однако недавно это решение было пересмотрено.

SEGA™



Изданием The Matrix Online займется Sega. Что послужило причиной такого изменения? Решение владельцев заполнить поддержку опытного паблишера, или же желание самой Sega, проявляющей в последнее время активный интерес к онлайн-овому сегменту рынка? Этот вопрос так и остался без ответа. — А.Р.

На всякий пожарный Mythic Entertainment регистрирует новый лейбл



Наверняка вы помните историю о судебном иске, который Mythic Entertainment подала на Microsoft. Речь шла о разрабатываемой в Microsoft Games онлайн-овой RPG под названием Mythica. Создатели Dark Age of Camelot считали тогда, что это слово слишком созвучно их собственному названию. И уж точно вы должны помнить, что проект Mythica был недавно закрыт, окончательно и бесповоротно. А Mythic Entertainment тут же зарегистрировала торговую марку Mythica на себя. От греха подальше... — А.Р.

Старые знакомые

Как здорово, что все мы здесь...

Sigil Games Online, основанная дизайнерами из команды, создававшей EverQuest, продолжает принимать в свои ряды бывших коллег. Недавно стало известно, что к студии присоединился Райан Паласио, еще один дизайнер “ВечноКвеста”. Он займет пост

Любят в Sigil Games пошутить. Или они и впрямь на Южный полюс ездили?



старшего игрового дизайнера. Сейчас Sigil Games работает над созданием MMORPG под названием Vanguard: Saga of Heroes для Microsoft Games. — А.Р.

Рекламные трюки Покупайте наших слонов



Не все дроиды одинаково полезны

Привлечение новых игроков в мир давно стартовавшей MMORPG всегда было делом непростым, и компании пускаются во все тяжкие, лишь бы за получить приток свежей крови, простите, денег.

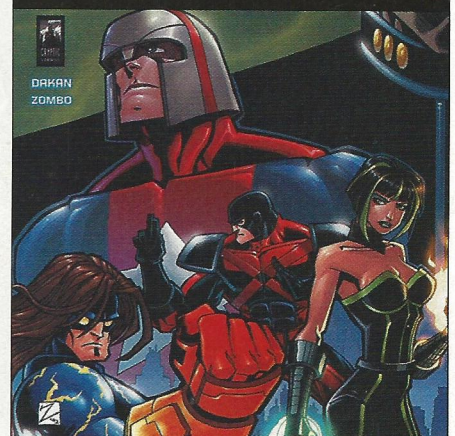
Так, например, FunCom заметно снизила цены на “классическое” и “делюксовое” издания Anarchy Online (“делюксовое” — с адд-онами Notum Wars и Shadowlands). Скачать их с сайта компании теперь можно за символическую цену \$4.95 и \$14.95, соответственно.

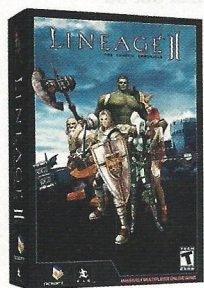
А вот фантазия LucasArts не ограничивается скидками. Цена бокса Star Wars Galaxies: An Empire Divided не просто снижена до \$29.99. Теперь каждый новый игрок будет получать при старте персонального дроида-помощника, который не только ответит на любой вопрос, касающийся механики игры, но и станет советовать геймеру, какие действия ему стоит предпринимать исходя из выбранной профессии. — А.Р.

NCsoft и Америка MMORPG в цифрах

Последние игры корейской студии были тепло встречены на другом берегу Тихого океана. За первые две недели продаж City of Heroes разошлась по североамериканскому континенту солидным тиражом в 100 тыс. экземпляров.

А недавно City of Heroes обзавелась комиксом. Где ж это видано, супергерои и без комикса!





ров. Lineage 2 отстает от коллеги-конкурента, в Америке продано “всего лишь” 60 тыс. коробок с игрой. Перед нами, пожалуй, самый впечатляющий пример проникновения азиатских компьютерных игр на территорию США и Канады. — А.Р.

“Камрады, а я вернулся”

Русских много не бывает

Первые полгода в Star Wars Galaxies были сложными для русскоязычных сообществ. Одно время на сервере Bloodfin, было целых три (!) русских гильдии, и общее количество игроков переваливало за 100 человек, но потом наступил тяжелый период, который не обошел стороной и отечественный контингент. Был момент, когда не только осталась одна гильдия (SH), но и количество игроков в ней сократи-



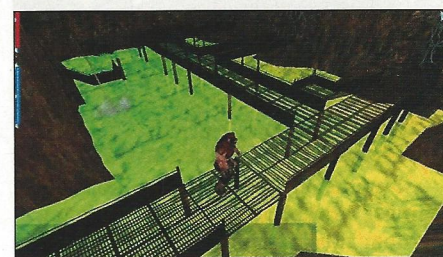
лось до десятка. Остро стоял вопрос о русском присутствии в игре, как таковом... К счастью, все обошлось, и дела пошли на поправку. Медленно, конечно, но русский контингент увеличивался, постепенно образовывая новые гильдии. Наши игроки не только закрепились на многих серверах и создали гильдии, но и возвели первые русские города: Королев на Bloodfin'e и Сталинград на Farstar'e. А это уже очень серьезно: слабая гильдия не в состоянии содержать город даже средних размеров. Правда, так уж повелось, что единственная гильдия мятежников загинула в самом начале игры, и русских мятежников осталось считанные единицы, и то — только на некоторых серверах.

Но приход новых игроков — это одно, а возврат старых друзей — это совсем другое. И в последнее время возвращение стало весьма популярным

делом. Количество вернувшихся игроков становится с каждым днем все больше и больше. И теперь очень часто можно увидеть на форумах свежие темы с названием “Я вернулся”. Знаете, я не удивляюсь... — RusSolo[SH]

Солидный возраст

Anarchy Online исполнилось три года



Двадцать седьмого июня 2001 года состоялся запуск одной из самых известных MMORPG — Anarchy Online. В ознаменование праздника FunCom провела целый ряд мероприятий, в том числе — розыгрыш призов среди активных подписчиков.

Первого сентября состоится релиз третьего официального адд-она к игре — Alien Invasion. — А.Р.

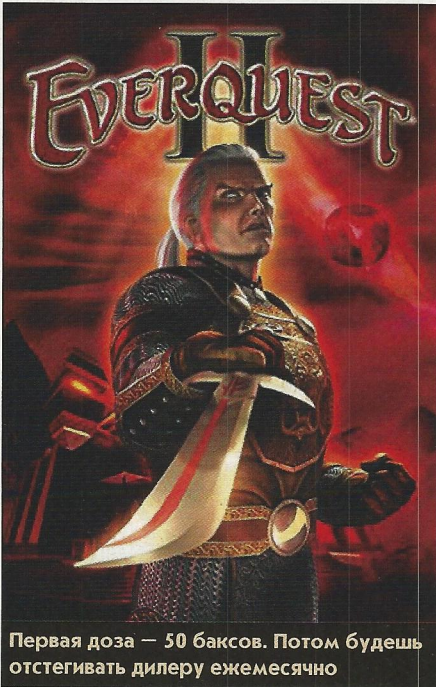
Следите за рекламой

Слово не воробей...

История — неразговорчивая дама. Вот и имя того, кто первым употребил слово “зависимость” по отношению к онлайн-играм, она умалчивает.

Вот так Anarchy Online выглядела в 2001 году





Первая доза — 50 баксов. Потом будешь отстегивать дилеру ежемесячно



Джек Томсон

Некоторые даже считают, что этот емкий термин ввели в обиход пиарщики издателей MMORPG, и даже если это не так, то подхватили они его быстро и словосочетание “addictive gameplay” можно встретить в каждом первом пресс-релизе. Ведь действительно, определенная коннотация с наркотиком идет только на пользу их агрессивной рекламе.

Теперь же это сравнение может обернуться для “китов” рынка онлайн-игр плачевными результатами. Вот вам пицца для размышлений.

В далеком штате Миллуоки, славно самой жалкой баскетбольной командой за всю историю NBA, подросток покончил с собой. Причина? Он разочаровался в EverQuest. Мать самоубийцы не пожалела денег и наняла великого и ужасного адвоката Джека Томсона (да-да, того самого, лучшего друга обиженных и оскорбленных гаишников), но судья не принял иск против Sony Online Entertainment.

Или возьмем не менее далекий штат Арканзас. Родина величайшего саксофониста среди президентов США. Там судили женщину, которая оставила без присмотра собственного сына трех лет от роду запертым в машине, а сама уселась за компьютер (тоже, между прочим, не таблицы в Excel составлять). Ребенок задохнулся, а защита теперь пытается доказать недееспособность подсудимой. Дело в том, говорят адвокаты, что женщина страдает от нервного заболевания, вызванного зависимостью от онлайн-игр. И если суд примет эту формулировку (а шансы такого исхода высоки), у издателей MMORPG начнутся серьезные проблемы.

В “Chicago Tribune”, кстати, недавно была напечатана статья, посвя-

щенная феномену “вдов EverQuest”. Нет, не пугайтесь, самоубийства еще не приняли массовый характер. Но вот число браков, распадающихся исключительно из-за того, что один из супругов уделяет MMORPG больше внимания, чем семье, растет с каждым днем. А теперь представьте, какое поле деятельности открывается для людей, привыкших судиться с McDonald’s (потом снова там питаться, потом снова судиться), если будет создан прецедент.

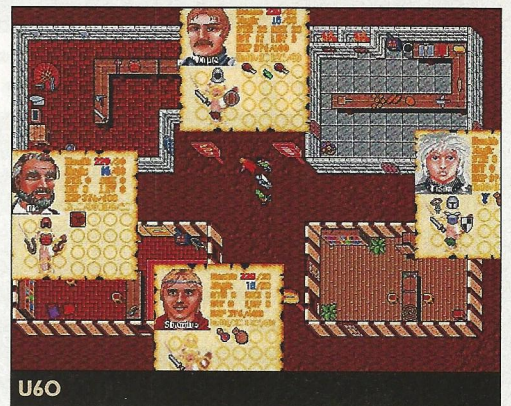
Самое удивительное, отказываться от треклятого “addictive gameplay” никто не собирается. Более того, это словосочетание уже давно заимствовали рекламщики синглплеерных проектов. Достаточно открыть любой новый пресс-релиз, как сразу наткнешься на эту “мину замедленного действия”. — А.Р.

Примочки для Ультивы

Фанаты - страшная сила

Несмотря на все усилия ЕА, детище Ричарда Гэрриота продолжает жить и размножаться. На этот раз мы расскажем вам о двух проектах, связанных с онлайн-овыми ипостасями игрушки.

Первая - проект U6O, онлайн-овая MMORPG на базе Ultima VI. В свое время шестая часть сериала считалась лучшей, она предлагала для исследования огромные пространства и любовно проработанный фэнтезийный мир. U6O обладает современным интерфейсом и расширенным (как в Ultima VII) полем обзора. Улучшены звуки и музыка. Но, самое главное, игра стала массивно мультиплеерной. Естественно, из нее убраны все читы. Проект сейчас находится в альфа-стадии. Для игры потребуется оригинальная версия Ultima VI. Разработчик игры, Galleon Dragon, утверждает, что поиграться можно будет уже



в этом году. Сайт проекта: www.geocities.com/galleondragon.

Вторая примочка - Ultima Iris - полновесный 3D клиент для Ultima Online. С его помощью обитатели UO смогут добавить нормальное третье измерение в игру при полном сохранении всех присущих UO фишек. Обладая совместимостью со стандартными серверами OSI, Iris позволяет игроку без каких-либо проблем общаться в онлайне с теми, кто использует классический тип клиента.

В отличие от псевдотрехмерного движка Age of Shadows, который на двумерную карту помещал трехмерные модели персов и монстров, Iris предлагает настоящую трехмерность окружения (дома, деревья и пр.)

Разработчики Ultima Iris утверждают, что его можно применять и для игры на фришардах, т.к. он поддерживает кастомные карты и графику. Они даже склонны считать, что с фришардами будет меньше потенциальных проблем, чем с серверами OSI.

Финальная версия Ultima Iris будет фриварной. А еще она будет достаточно гибкой в настройке благодаря развитому языку скриптов. Сайт проекта: ultimairis.sourceforge.net. - HWNN

H



Александр МЯСИЦЕВ

МИРЫ БЕЗ ГРАФИКИ

Винда загружалась медленно, словно нехотя. На столе ждала чашка горячего чая, а колонки разносили по комнате тяжелые аккорды Linkin Park. На десктопе прорисовалась куча иконок от игровых новинок, но курсор, словно издеваясь, уже который день пролетал мимо них, зависая над значком с маленькой зеленой жабой.

И вот мой перс стоит на ренте, пальцы заученными движениями порхают над клавиатурой, вводя стандартные команды контроля состояния: проверка баланса в банке, получение почты, определение находящихся в онлайн игроков своего и союзного кланов. В общем эфире раздаются призывы лидеров о наборах мелких групп для зонинга, крики жертв очередного ПК, умоляющих если и не вернуть их вещи, то хотя бы покарать убийцу. Привычно смекаюсь с ренты в комнату отдыха и привожу перса в сидячее положение. Кто-то в ужасном состоянии стоит рядом и быстро кликает свой народ. Видно, mobs положили очередную группу, жаждущую легкой славы, денег и опыта. Все привычно и знакомо. А ведь когда-то я зеленым новичком пришел в этот мир...

Первое знакомство

Однажды в мой любимый клуб заглянул один старый приятель. Мы разговорились, и он упомянул о некоем Мире Трех Лун, где он играет. Потом, резко о чем-то вспомнив, произнес нечто вроде "Рента ж сегодня сгорит" и бросился оплачивать компьютер с интернетом на полчаса. Открыв программку, больше похожую не на игру, а на старый добрый DOS с его неизменной командной строкой, он начал быстро стучать по клаве. На экране в немыслимом темпе замелькал текст. Даже обладай он умением читать со скоростью десяти тысяч знаков в

иероглифов, делая вид, что ему все ясно-понятно, и ненавязчиво так спрашивает у оператора: "А что, собственно говоря, там происходит?". Оператор же, лишь мельком глянув на экран, видит четкую картинку со всеми красками и звуками, распознавая в потоке цифр и букв красивых блондинок и брюнеток.

Так что же это такое MUD? Когда читаешь увлекательную книгу и переживаешь вместе с главным героем сюжетные перипетии, временами тянет переиначить события по-своему. Или просто перенестись в описанный автором мир. MUD сравним с книгой, в которой такая

возможность есть.

Появление подобных игр произошло давно, когда интернет еще только-только зарождался. Поклонники настольных ролевух перестали собираться за игровым столом, и начали переписываться по Сети, разыгрывать партии с совершенно незнакомыми людьми, которых повстречали в чатах или на форумах по интересам. Первые MUD'ы зачастую напоминали чат, в котором каждый человек, создав аватара, отправлялся бродить по крошечному миру. Со временем пространства для перемещения стали больше, а возможности аватара расширились. В итоге эволюции родились огромные миры, где игрок уже не просто чатился, но бродил по локациям, убивая монстриков и себе подобных, набирая опыт, деньги и т.п. Попутно прокачивались какие-то умения. Как и в классических RPG, присутствовало разделение на классы.

Красота без картинок

Красота - понятие вполне абстрактное. На вкус и цвет, как говорится, фломастеры разные. Многие играют в игры независимо от того, насколько хорошо написан сюжет или выстроен игровой мир. Есть игроки, которые в первую очередь ценят в играх качество графики, спецэффекты, реалистичность и прочее. Другим важен игровой интерес, баланс рас, четкий контроль юнитов.

ТЕРМИНЫ MUD

ДТ - клетка, попав в которую, аватар умирает (Death Trap)

Лут - подбор вещей с трупа или с пола

Клановый, общий, личный канал - каналы для общения разных групп

Зона - ограниченная логическими границами локация

Зонинг - прохождение группой персонажей какой-либо зоны

Моб - любой монстр

Реморт - перерождение игрока в новую жизнь после достижения определенного уровня

Треш - аватар, смерть которого совершенно не критична для его владельца

Графика же, с их колокольни, не дает танкам прибавку к броне. Для ролевиков прелесть игр состоит в постоянной прокачке героя, и, чем больше существует возможностей для его развития, тем лучше.

Последнее относится и к MUD'ам. Их красота зависит от добросовестности тех, кто пишет локации для конкретных миров. Опять же, художественное оформление MUD'а важно лишь для начинающего игрока, который будет внимательно изучать описание каждой комнаты и каждого найденного предмета. Позже красота будет ощущаться в процессе знакомства с интересной написанной зоной, первое прохождение которой заставит поломать голову над загадками комнат, поиском секретных проходов, выполнением забавных квестов. В виртуальный мир вживаешься легко, и вскоре уже не требуется подсказок, чтобы представить, по каким подземельям карабкаешься или в какие дремучие леса забрел.

Те, кто считают, что графика у игры должна быть непременно, могут даже не пытаться заходить в MUD'ы. Вид строки состояния будет нагонять на них дикий страх, сравнимый разве что с благоговейным трепетом ламера, который всю жизнь тыкал мышкой в иконки, попавшего в компьютерный зал, где на всех компах стоит только DOS.

Враги бьют монстров. Мы бьем их. Такова жизнь

```

Java MUD Client [вор]
Файл Правка Вид Опции Скрипты Справка
[Иконки]
Фергус произнес магические слова 'сфера холода'...
Сфера холода Фергуса окутала вас.

227N 132N 122U 90C [Калеся:Хорошее] [Фергус:Великолепное] Вых:Ю>
Мориус произнес магические слова 'огненная стрела'...
Огненная стрела, созданная Мориусом, пронзила вас.

136N 132N 122U 90C [Калеся:Среднее] [Фергус:Великолепное] Вых:Ю>
Иаск произнес магические слова 'истощить жизнь'...
Иаск истощил жизненные силы Дальсена.

136N 132N 122U 90C [Калеся:Среднее] [Фергус:Великолепное] Вых:Ю>
Вы попытались двинуть Фергуса, но промахнулись.
Фергус попытался лиричить вас, но промахнулся.
Дальсен сокрушил Звизар.
Звизар сильно рубанул Дальсена.
Уарсия БОЛЬНО рубанула знахаря восточного клана.
Уарсия БОЛЬНО рубанула знахаря восточного клана.
Уарсия БОЛЬНО рубанула знахаря восточного клана.
Налаки очень сильно огрел воина восточного клана.
Налаки очень сильно рубанула воина восточного клана.
Тильс чрезвычайно сильно хлестнула лидера восточного клана.

136N 133N 123U 90C [Калеся:Среднее] [Фергус:Великолепное] Вых:Ю>
Фергус произнес магические слова 'сфера холода'...
Сфера холода Фергуса окутала вас.

25N 133N 125U 90C [Калеся:Ужасное] [Фергус:Великолепное] Вых:Ю>
Мориус произнес магические слова 'огненная стрела'...
Огненная стрела, созданная Мориусом, пронзила вас.
Вы мертвы. R.I.P.
Звизар принят в группу Иаска.
Вы потеряли 16918632 единицы опыта.
  
```

минуту, он не успел бы прочесть все, что проносилось. Текст шел нескончаемым потоком, и я успевал выхватывать только отдельные строки, а он с невозмутимым выражением лица спал какие-то команды, лишь изредка бросая взгляд на монитор. Заметив мое недоумение, он начал комментировать происходящее. Со стороны это смахивало на сцену из "Матрицы", в которой Морфеус наблюдает за потоком странных

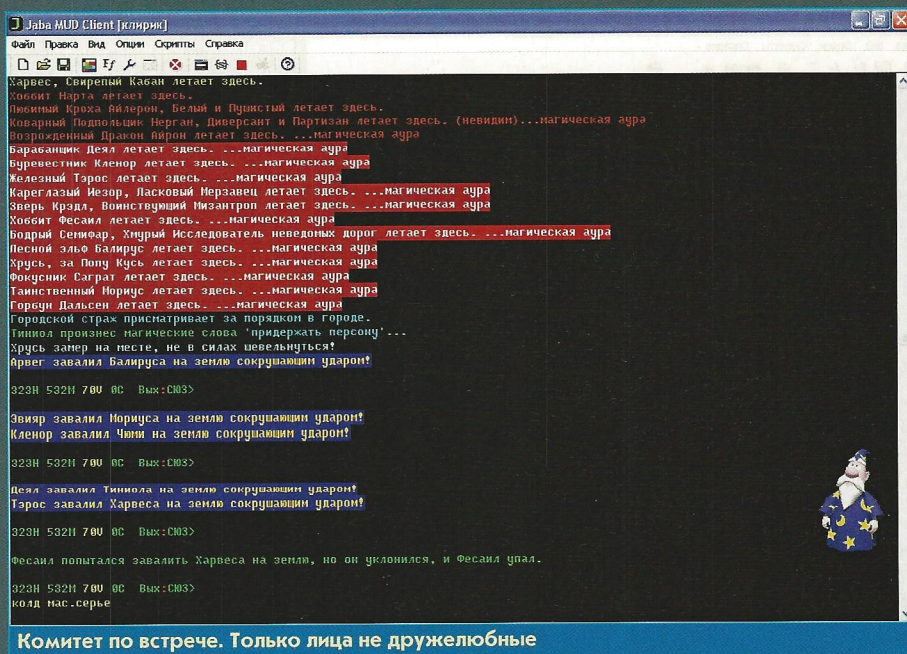
Главный объект, который всегда виден на экране клиента MUD, - строка состояния. Дополнительную информацию можно узнать только при помощи специальных команд. Почти как в реальности, ведь самочувствие можно оценить в любой момент, а для оценки окружающей обстановки требуется хотя бы оглянуться по сторонам. Да и содержимое карманов можно узнать, лишь проверив, что в них находится. На первый взгляд все это представляется неудобным, но опытные игроки знают, - чем меньше лишней информации маячит перед глазами, тем больше шансов не упустить что-то важное в этом постоянно изменяющемся мире.

Сам же мир всегда сообщает вам о произошедших событиях или переменах соответствующей строкой. Конечно, это произойдет, если аватар способен эти изменения заметить. Т.е. не стоит ждать полного отчета о действиях кого-то на другом конце света. Например, невидимые монстры или игроки останутся невидимыми до тех пор, пока не будет найден предмет, использование которого наделяет возможностью видеть невидимое. Много информации можно получить, просто четко определив, что мы хотим узнать. Первое, что следует изучить начинающему мадеру, - это команды управления аватаром и сбора информации об окружающем мире.

Картография

"Аватара хихикнула, повинувшись четкому приказу. Затем встала и, пройдя по таверне, остановилась у большой информационной доски. Эх, если бы все походы были бы такими же простыми и легкими. Сколько комплектов экипировки унесено в ДТ, сколько оставлено в трупах там, где не смогли помочь справиться с монстрами другие, тоже сложившие свои головы. Аватара тяжело вздохнула. А как неприятно было видеть, как танк, уйдя на север, мгновенно исчез из группы, а затем, спустя несколько секунд, орал в личный канал, чтобы группа ни в коем случае не шла за ним. Да, веселая тема исследования новых зон еще не исчерпана. Еще не пройдены некоторые высокоуровневые локации, а уже подключены новые, в которые тоже придется вести клан на верную гибель. Исследование обычно не бывает безболезненным..."

Весь мир поделен на множество локаций. Зоны в свою очередь разбиты на клетки. Однако соединение этих клеток не получится нарисовать в простой тетрадке в клеточку. Размеры клеток различны, т.е., сделав один шаг на север, один на восток, один на юг и один на запад, вы не всегда попадете в точку старта. Иногда, шагнув в какую-либо сторону, вернуться назад той же дорогой уже



нельзя. Клетка зоны - это некое пространство, на котором происходит действие. Они бывают разными: от простых, различающихся между собой лишь затрачиваемой на их пересечение энергией, до клеток со специальными факторами. К последним относятся и клетки-ловушки. Есть такие, где аватар умирает мгновенно, сразу после попадания в нее. В других смерть происходит при отсутствии, например, состояния полета или после срабатывания определенного триггера.

Триггер - команда, не относящаяся к стандартным командам сервера. Например, в описании комнаты сказано, что на стене висит огромное зеркало, и точно известно, что в этой комнате есть секретный проход. Применив команду "разбить зеркало", вы можете вызвать реакцию сервера, в результате которой этот секретный проход откроется. Но при этом триггер должен быть задуман изначально при написании зоны. Разбить все зеркала в MUD'e не получится.

Исследование незнакомых зон - интересное, но опасное занятие. Особенно в том случае, если до вашего появления там никто не бывал. Но потери и риск с лихвой окупаются найденными предметами экипировки и книгами. Надо, естественно, понимать, что крутость предметов зависит от крутости монстров, которых вы вынесли. Ну а мир настолько огромен, что новых открытий вам хватит надолго.

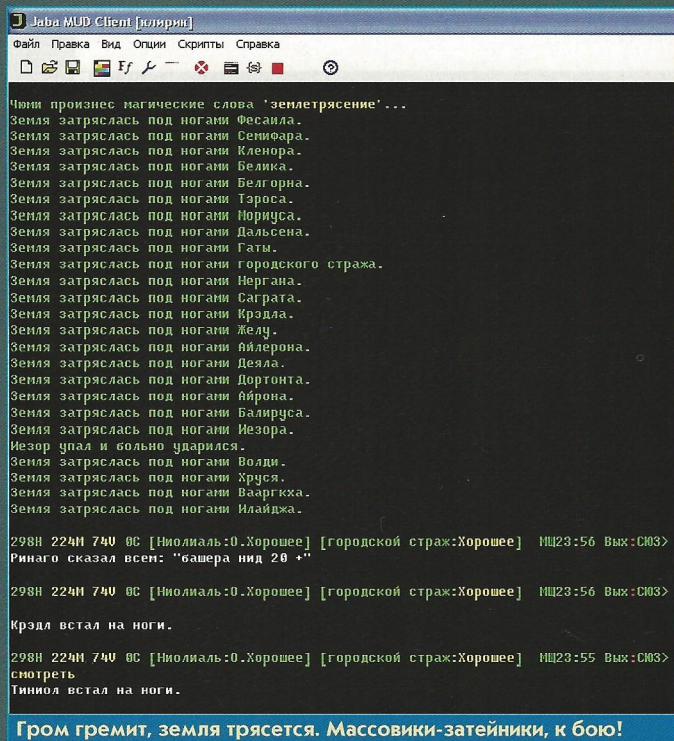
Минусы графики

Любая графическая RPG не в состоянии обойтись без огромных ландшафтов. Ведь монстры должны находиться на таком расстоянии друг от друга, чтобы при нападении на одного, второй не замечал этого или замечал не сразу. Иначе у перса просто не останется шансов. Второй неотъемлемый элемент графических RPG - наличие дальнего

боя. Лучник или заклинатель обычно атакует с определенной дистанции. И если вокруг монстра не будет пространства для маневра, то такие профессии просто потеряют смысл, т.к. в ближнем бою они не сильны по определению. А если маг сможет постреливать фаерами в великана, при этом отмахиваясь в ближнем бою от монстров чуть слабее, то какой он тогда маг? Баланс в таком случае рушится на глазах.

В MUD'ах же соседние клетки могут находиться на любом расстоянии друг от друга. Огромным преимуществом MUD'ов является возможность их расширения в кратчайшие сроки. Чтобы подключить новый регион или локацию в графической онлайн-овой RPG, нужно согласовать ее со всем остальным миром. Новых территорий ждут, как манны небесной, ибо все старые давно исследованы. В MUD'ах же подключение новой зоны происходит в процессе обычной перезагрузки сервера, которая длится от 20 секунд до 5 минут. Зоны может создавать любой желающий. Правда, не всегда они будут подключены. Все написанные зоны проходят жесткую проверку у администраторов, отвечающих за их грамотность и соответствие миру.

В развивающихся MUD'ах, создатели которых заботятся о поддержании интереса игроков, подключение зон - довольно частое явление. Причем далеко не всегда при появлении новых локаций все старые затерты до дыр. Многие зоны могут подолгу оставаться "нераскрытыми орешками". Происходит это из-за того, что группы не могут предложить тактику легкого или хотя бы не слишком экстремального прохождения. Или остался неразгаданным триггер, позволяющий проникнуть в основную часть зоны, и все довольствуются "предбанником". Большая свобода в написании зоны позволяет создавать интересные квесты,



которые не сводятся к банальному избитию всех монстров или конвоированию NPC из пункта А в пункт Б, а заставляют хорошенько подумать над предложенной системой головоломок.

Если друг оказался вдруг...

"В клан канале поднялся шум: поднимал народ, начался чат. Так происходит всегда, когда нет зонинга, а лидер клана занимается своими делами. Весь клан садится в таверне и начинает чатиться; кто-то бежит с посторонними группами и докладывает, что удалось снять или заполучить. Одиночки не выживают. Это золотое правило знает любой. Клан и просто сплоченные группы всегда сильнее даже очень опытных игроков-одиночек. До начала клан зонинга еще далеко, и аватар принимался подшучивать над появляющимися и исчезающими игроками..."

Все интернет-проекты стремятся получить побольше аудитории. Идет борьба за массы потребителей, ежемесячно выкладывающих кровные за пребывание в понравившемся мире. MUD'ы - исключение из правил. Полторы сотни человек для MUD - великолепный показатель посещаемости. Тут важно не формальное число играющих, а то, достаточно ли его, чтобы мир действительно можно было бы назвать живым. Ведь на первом месте в MUD'ах стоит не столько заколачивание гвоздей в гробы монстров, сколько взаимодействие игроков.

Огромное пространство для убийства монстров, добывания стафа и набора опыта с прокачкой умений служит исключительно для выяснения отношений с другими игроками. Это не всегда война, возможно и мирное противостояние, пассивное сравнение и проведение регу-

лярных турниров, для выявления лидирующей на данный момент группы игроков.

С РК в MUD'ах не все так просто. Если сравнивать с MMORPG, то можно заметить, что во всех платных графических проектах наказание при смерти аватара сведено к минимуму. В основном - незначительная потеря экспы и экипировки. Основная причина появления РК в таких проектах порождается желанием развлечься, попробовать себя в роли плохиша.

В MUD'ах же все по-другому. Смерть аватара в любом случае наказывается солидной потерей опыта. Экипировка персонажа остается на теле, и нет никакой гарантии, что

до него первым доберешься ты.

Существуют три основных РК-системы.

Есть MUD'ы со свободной системой РК и лута, которые полностью ориентированы на плееркиллеров. Хочешь жить - будь готов драться за свою жизнь. В подобных MUD'ах невероятно сложно начинать играть, какой бы поальной и дружелюбной не была бы система набора опыта и прокачка персонажа. Спам РК, то есть убийство любого персонажа ниже тебя по уровню, оказавшегося рядом, - в порядке вещей. Такие безнаказанные убийства очень плохо влияют на настроение и отношение к игре. Контингент этих MUD'ов - сплоченные и закаленные в боях игроки со стажем свыше одного-двух лет. И очень большие любители убийств.

Второй и наиболее распространенной системой является "Ограниченное РК". То есть убийства не отменены, но на атакующего аватара вне зависимости от исхода схватки накладываются определенные штрафы. Игрок, желающий воевать с другими, вступает в клан. Клан - это группа людей с общими интересами, заведомо готовых к агрессивным действиям. Если вы не собираетесь убивать, то можно создать "бескровный" аналог клана - орден. Персонажам, не состоящим в клане, не воспрещается нападать самим, различаются лишь штрафы для тех, кто сознательно готов к этому, и для тех, кто выбрал нейтралитет. Также РК может быть ограничено не столь-

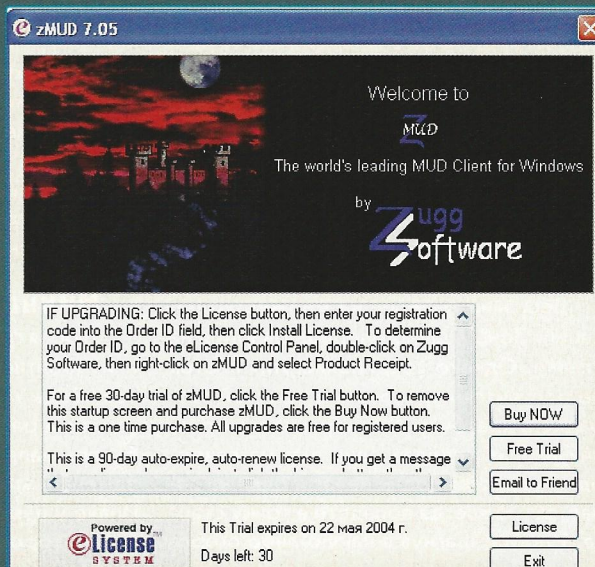
ко штрафами, сколько условиями игры. Например, введением заклинаний и умений, которые позволяют оградить перса от треш РК. В таком случае агрессивные действия не возбраняются правилами, но теряют смысл, ибо главным фактором в убийстве является наличие барыша, которой ты получаешь со своей жертвы. Но если на протяжении двадцати минут РК запрещено покинуть игру, выбросить или передать другому подобранные вещи, то он должен быть готов отбиться от тех, кто придет возвращать добычу законному владельцу. А когда в мире существуют заклинания для высокоуровневых аватаров типа "найти персонажа", "найти предмет" и прочие, позволяющие узнать, у кого находятся твои вещи и где этот кто-то торчит в данный момент, то от возмездия уйти довольно сложно.

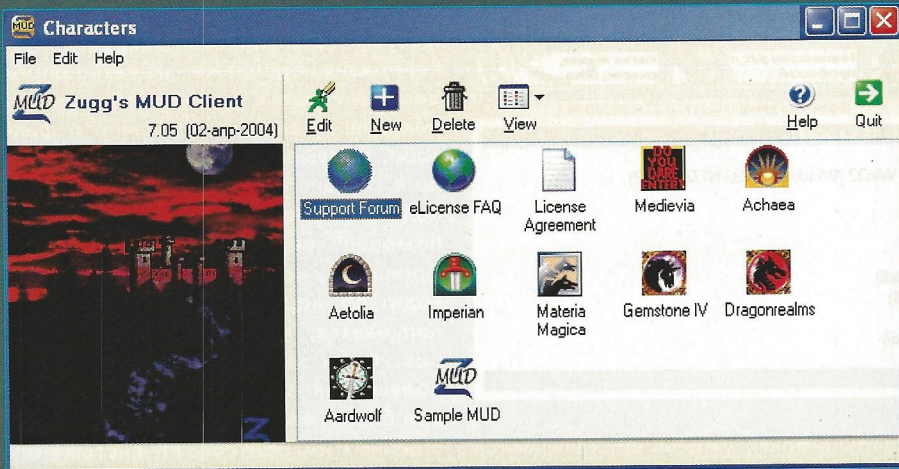
Третья и практически нереализованная в русскоязычных MUD'ах система - анти-РК. В этом случае игрок просто не может напасть на другого игрока. При соответствующей попытке будет выдаваться сообщение о неправильно выбранной цели для применения боевого умения или заклинания. Такие MUD не пользуются особой популярностью, ибо даже самый мирный человек иногда испытывает сильное желание кого-нибудь убить, а когда такая возможность отсутствует как факт, это отталкивает.

Окошки черные, полотно белое...

В MUD'ы можно играть на любом компьютере, позволяющем выйти в интернет. Программы-клиенты требуют ресурсов не больше, чем музыкальный проигрыватель. Ниже предлагается описание наиболее популярных клиентов.

Zmud - по праву занимает лидирующее место в этом списке. Самый старый и официальный клиент, созданный в незапамятные времена. Пережил уже целых шесть версий, кучу

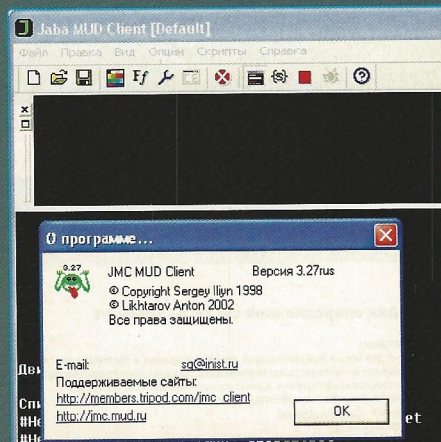




патчей и заплаток. Очень наворочен, позволяет настроить практически все, что только взбредет в голову. Рекомендуется и начинающим игрокам, так как все настройки имеют вид вводимых в специальных окошках команд и их реализаций в игровом пространстве. Снабжен хорошим руководством, правда, сугубо на английском языке. Грамотно сконфигурированный клиент начинает походить на интерфейс обычной RPG от первого лица за исключением того, что вместо изображения в центральном окне вся информация имеет текстовый вид. Обладает хорошими настройками, позволяющими изменять цвета и шрифты определенных фраз и сообщений о событиях. Также существует запросто настраиваемая звуковая поддержка бипера. Недостатком клиента многие считают его глючность. Причем, чем новее версия, тем больше она содержит ошибок и сбоев. На более сбалансированная версия ZMuD - 4.62. Если вы сможете откопать и зарегистрировать этот антиквариат четырехлетней давности, то избавите себя от кучи лишних проблем, но не получите доступа к свежим прищипкам и фишкам.

Сайт: www.zuggsoft.com

JMC - второй по популярности клиент. Имеет упрощенный вид, в сравнении с ZMuD. Располагает основными настройками цвета, триггеров и т.п. Невз-



рачность клиента компенсируется простотой использования, возможностью русификации и легкой конфигурации. Поддерживается возможность создания скриптов на практически любых языках программирования. Для этого необходимо подключить к клиенту соответствующий модуль, после чего прописать его в настройках. Рекомендуется начинающим игрокам, не желающим погрязнуть в куче кнопочек и окошек навороченных аналогов. Большим плюсом также является устойчивая работа программы.

Сайт: jmc.mud.ru

MMC - весьма специфический клиент. Простота - залог его успеха, он практически ничем не отличается от обычной командной строки. Нет никаких меню для настройки управления и т.п. Все выставляется в соответствующем файле вручную. Не рекомендуется начинающим игрокам. Как правило, опытные игроки специально настраивают этот клиент новичкам. При этом управление подгоняется под строго определенную профессию в строго определенном MUD'e. Попытки нубов самостоятельно перенастроить программу могут привести к полной ее неработоспособности. Использование этой программы рекомендуется исключительно опытным юзе-

рам, хорошо владеющим программированием.

Сайт: haali.cs.msu.ru/mmc

ТРАФИК

Усредненная MMORPG потребляет от 10 до 30 метров за пару часов игры. Это довольно много для тех, у кого выделенный канал оплачивается не фирмой, а из собственного кошелька. Плототворная ночь, проведенная в MUD'e (т.е. не сидеть на ренте и чатиться, а зонить часов 6-8 подряд), съедает примерно 5-10 мегабайт, в зависимости от специфических особенностей MUD'a (количества атак за раунд, количества человек в среднестатистической группе и т.п.). Разница уже заметна, однако существует программка, позволяющая сжимать трафик именно MUD-ресурсов в 5-8 раз. Программка называется MCC, ее можно найти практически на любом официальном сайте MUD. Она работает по принципу обычной переадресации. Однако при передаче информации от клиента к MUD-серверу происходит кодирование, которое позволяет сжимать трафик в среднем на 85%. Взять ее можно на обширном MUD-ресурсе www.mudconnector.ru, в разделе "Файлы".

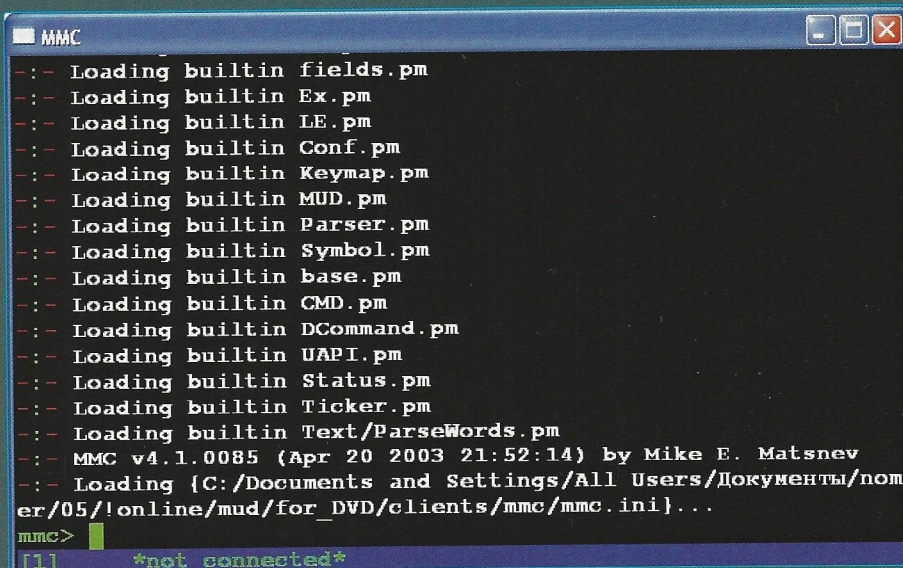
МАДЫ


Теперь для тех, кто решил попробовать погрузиться в этот странный мир букв, приведем обзор самых популярных на данный момент русскоязычных MUD'ов.


Сфера Миров

- ★ Разработчики **Легвил, Алоня, Рианс**
- ★ Сайт akko.com.ua/sow
- ★ Адрес sow.sin.ru (Порт 4000)

MUD построен на базе идеи о множественности миров. Многое хорошо знакомо и узнаваемо по произведениям Перумова, но есть и совершенно уникальные особенности. Хотя MUD был создан чуть более года назад, он

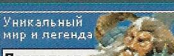






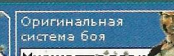
Unikalnyi
mir i legenda

Порталы в
другие миры



Оригинальный
система боя

Множество рас и
профессий



Разнообразные
заклинания

Магия жизни,
смерти, огня...

Файлы \

Игровой сервер: 62.141.97.32:4000,110,443

Для билдеров и игроков. Версия 3.26 от 16.04.2004

Сервер и редактор работают на платформе Win32 (Windows 95/98/NT/2000/XP)

Сервер: [sow.rar](#) (486kb)

Справка: [help.rar](#) (58kb)

Редактор зон и справки: [sowedit.rar](#) (106kb)

Справка к редактору: [edithelp.rar](#) (1020kb)

Разработчику триггеров: [sowdkit.rar](#) (620kb)

успех развиться в полноценный мир со своими законами и правилами. Уникальная система предусматривает как ближний, так и дальний бой, что позволяет комбинировать применение различных профессий в группе в зависимости от ситуации. Отличный баланс рас и классов позволяет практически любому игроку найти здесь место себе по душе. Возможность неограниченного совершенствования путем поднятия базовых характеристик и неограниченного набора опыта стимулирует рост игроков. Созданы условия для успешной реализации практически всех возможностей и способностей каждой профессии. Мобы этого MUD'a обладают уникальным AI, что позволяет сделать зонинг весьма интересным и сложным. Имеется превосходная обновляемая справка, способная ответить на практически все вопросы игроков.

Расы обладают четкими начальными характеристиками. Генерация персонажа - из стандартных составляющих без влияния случайного фактора. Все специфические умения и заклинания профессий учатся с помощью книг. Система магии основана на мане. Нет боевого опыта (экспы за

удары в бою), умения прокачиваются по мере набора опыта. Стоимость прокачки зависит от специфики расы и выбранной профессии. К минусам можно отнести несбалансированную РК-систему и сильный перекос в пользу высокоуровневых аватаров. Нет защиты новичков от дедовщины. Отсутствие предела роста базовых характеристик способствует слишком мощному усилению тех, кто играет давно. Так как характеристики повышаются за деньги, зачастую зоны среднего уровня вырезаются сильными одиночками, что мешает качаться новым группам. Хорошо оформленный, но довольно маленький мир, не дает ощущения простора действий.

Данный ресурс можно отрекомендовать игрокам, отрицающим для себя РК и имеющим склонность к манчкинству. Этот MUD собираются сделать платным в течение года, как только будет найдено удобное решение для реализации оплаты.

Адамант Мад: Хроники Средиземья

- ★ Разработчики **Линдир**
- ★ Сайт **www.adan.ru**
- ★ Адрес **adan.ru (Порт 9000)**

Этот MUD появился в результате разделения проекта "Адамант Мад" Мир на основе саги Толкиена "Властелин Колец". Существует шесть лет. Огромный мир с красивыми зонами. Отличительной способностью является разделение персонажей на темных и светлых. Соответственно есть и разбивка зон на три группы: для всех, для темных и для светлых. Убийство игроком монстра одинаковой направлен-



**Adamant
Adan**

Хроники
Средиземья

найти свою сеть

с помощью



Файлы



НОВОСТИ:

18-04-2004

Исправлены разные ошибки в Умбарском квесте. Шеронти может получить 500 славы за поимар.

Где-то в области Морин злобные черные урхи захватили новые пещеры, так что все светлые

О нас
Новости
Квесты
Вики
Альянс
Валлоппа
Таблички
Брифинг
Файлы
Ссылки
Справка
Форум
Внешний
Сайт
Словарь

Клиенты

Клиенты для операционной системы Windows

JMC - Java Mud Client
Отличный клиент для игры в Mud. Небольшой, легкий в освоении, в последних версиях появился автоматпер (возможность автоматического создания карт проходимых зон) возможность использования скриптов. Клиент успешно бесплатный. На сайте разработчика также выложена документация и исходный код программы.
Сайт разработчиков - <http://jmc.mud.ru/>
Скачать JMC версии 3.26 [здесь](#)
Скачать JMC версии 3.27 [здесь](#)

ности карается потерей опыта. Система боя - стандартная, безрежимная. Генерация персонажа - из четко определенных рас с установленными характеристиками без случайного фактора. Боевые умения учатся бесплатно в гильдии после достижения необходимого уровня, заклинания учатся с помощью книг, найденных в зонах. Прокачка умений и заклинаний происходит по мере их применения. Опыт получается, как за убийство монстров, так и за удары или применение боевых заклинаний. Усиление монстров базируется не на их AI, а на свойственных им бонусах. РК-система ограничена, что не мешает войне, которая длится уже более двух лет.

Начинать играть здесь можно, но не помешает знать о некоторых отрицательных моментах:

- сложное начало;
- плохая, не всегда грамотная и не слишком полная справка;
- недостаток зон для низкочувствительных игроков;

- несбалансированность рас и профессий с сильным уклоном в сторону темных персонажей, и не только из-за популярности темной стороны, а из-за сильного перекаса силы профессий в их сторону;

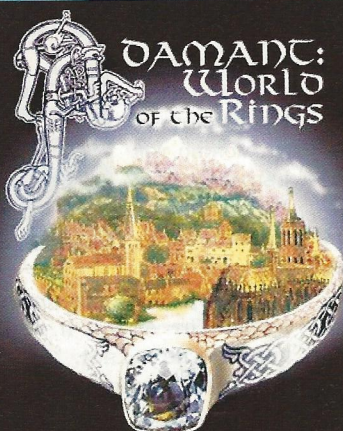
- ограниченный набор вещей заставляет постоянно воевать за них, что не способствует нормальному росту молодых бойцов;

- невозможность заработать достаточное количество денег на низких и средних уровнях.

Отличительной (причем далеко не положительной) чертой этого MUD'a является предвзятое отношение некоторых администраторов ресурса к определенным группам игроков. Новички с этим вряд ли столкнутся, но по достижении уровня этак 20-го уже можно будет ощутить это влияние. Приятным моментом для московских игроков будет отличный канал до сервера. Несравненным преимуществом этого MUD являются его ПК. Те, кто прошли местную "военную школу", навоевались в клан-войнах, занимались отловом врагов, защищались от нападения, будут готовы сражаться на любом поле и в любой вселенной.

Адамант Мад: Мир колец

★ Разработчики **Мандос**
 ★ Сайт www.a-mud.ru
 ★ Адрес amud.orc.ru (Порт 4000)



Этот сайт посвящен МАД'у Adamant: World of the Rings (Адамант: Мир колец). Если Вы еще не знаете, что это такое, то сразу нажимайте сюда.

MUD аналогичен предыдущему. Это вторая половина разделившегося ресурса "Адамант Мад". По структуре не отличается от предыдущего. Однако имеются различия в заклинаниях и умениях, которые ввели после разделения. Также сильно отличается РК-система. Все аватары разбиты на РК и не РК. Экипировка тоже имеет данный флаг и, соответственно, особый круг потребителей. Местные боги менее субъективны в отношении игроков. Собственный набор игровых зон. Во всем другом эти MUD схожи. Начинать здесь довольно просто и легко. Главным минусом можно назвать малое количество играющего народа.

Былины

★ Разработчики **Стрибог, Сварог, Сквиз**
 ★ Сайт www.mud.ru
 ★ Адрес mud.ru (Порт 4000)

О нас
Советы
Новичку
Обо всем
Дружину

telnet://mud.ru:4000

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

БЫЛИНЫ

telnet://mud.ru:110

Галерея
Файлы
Форум
Книга
Ссылки

Добро пожаловать в мир русских сказок и легенд.

Последние новости

05/03/2004
Тестируется новый форум.

26/10/2003
Появились свежие логи только начавшейся войны СП против ДНЗ, они будут пополняться по мере развития событий.

Специфический MUD, созданный на основе русского фольклора. Мир довольно интересный и отличается от других проектов уникальностью идеи, но отнюдь не ее реализацией. Довольно муторная система прокачки умений и заклинаний. Слотовая система магии. Хо-

рошо проработанные зоны. Есть простор для развития. Существует предел прокачки по уровню с возможностью реморта с получением соответствующего бонуса. Немного отличающийся

набор профессий и довольно хороший их баланс позволяет получить место в группе любому игроку. Баланс силы монстров основывается, в первую очередь, на AI, и только во вторую - на силе самих монстров относительно игроков. Однако присутствует предвзятое отношение богов к игрокам. Боги вмешиваются в клановые войны,

которые ведутся здесь постоянно. Есть система автоматического квестинга. Как интересный прием в этом MUD'e отмечены расы, вместо них есть разделение по родовому признаку. Т.е. нет знакомых орков, троллей, хоббитов и прочего, но есть кривичи, вятичи и представители других родовых славянских общин. Огромный мир заставит долго повозиться, прежде чем все будет исследовано и познано. Если не ввязываться в войны кланов, то можно довольно интересно провести время. Ограниченная РК-система не защищает от треш РК или просто от нападения высокоуровневого персонажа. Начинать в этом ресурсе можно только при поддержке знакомых, которые имеют опыт и вес. Иначе первые месяц-два уйдут только на то, чтобы кое-как встать на ноги. Опять же минусом является не очень большое количество игроков.

О многих других проектах, раскрученных и не очень, можно узнать на сайтах www.mudconnector.com и www.mudconnector.ru.

```

Jaba MUD Client [клирик]
Файл Правка Вид Опции Скриншоты Справка
[Иконки]
Вы попытались двинуть Вархиса, но промахнулись.
136Н 180Н 750 461Х 0С [Кинн:Плохое] [Вархис:Великолепное] Вых:СМЗ>
Вы полетели на землю от мощного удара Вархиса!
146Н 180Н 750 461Х 0С [Кинн:Плохое] [Вархис:Великолепное] Вых:СМЗ>
Вархис смертельно огрел вас!
Вы попытались двинуть Вархиса, но промахнулись.
72Н 180Н 760 461Х 0С [Кинн:Плохое] [Вархис:Великолепное] Вых:СМЗ>
Вархис смертельно огрел вас!
Вы попытались двинуть Вархиса, но промахнулись.
36Н 180Н 780 461Х 0С [Кинн:Ужасное] [Вархис:Великолепное] Вых:СМЗ>
Вы полетели на землю от мощного удара Вархиса!
6Н 180Н 780 461Х 0С [Кинн:Ужасное] [Вархис:Великолепное] Вых:СМЗ>
Вархис смертельно огрел вас!
Вы оглушены.
-26Н 180Н 790 461Х 0С [Кинн:Умирает] [Кто-то:Великолепное] Вых:>
Кто-то разозлился ван череп.
Вы мертвы. R.I.P.
Вы потеряли 17230634 единицы опыта.
Пользователь: [Дезертир], активный персонаж: [Кинн]
0) Отключиться.
1) Войти в игру.
2) Создать нового персонажа.
3) Выбрать другого персонажа.
4) Удалить персонажа.
5) Показать список ваших персонажей.
6) Поменять пароль.
  
```

Враги сожгли родную хату. Хвост заметили и убили

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ...

"Вот и народ подошел. Кто с работы приехал, кто, наоборот, появился на ней и втихаря от начальника запустил заветный клиент. Можно собирать полноценную группу и отправляться в новый поход за экспой, деньгами, экипировкой и смертью. Аватар очнулся ото сна, протрубил сбор своих в общем эфире, группа медленно, но верно стала сформировываться. С ренты выдвинулся отряд навстречу неприятностям".

MUD'y - развлечение для тех, кто предпочитает веселье и интерес красивым картинкам и навороченным эффектам. В MUD'y не играют - в них живут жизнью, полной кровавых сражений, побед и поражений. MUD'y - как наркотик: затянут и не отпустят до тех пор, пока не будет исследован последний уголок мира. Это возможность для общения, новых знакомств, раздумий, азарта, адреналина, агрессии. Мир бойцов и исследователей, тех, кому надоело жить в вечном лаге в графических MMORPG. Это постоянно меняющаяся вселенная, в которой можно жить. Никто вас здесь не ждет? Так вломитесь в этот мир сами и наведите порядок.

Н

Встреча игроков и богов. В жизни они неотличимы



Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

ДЕТИ ДРЕВЕСИН

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **Tri Synergy, MC2** ★ Разработчик **Nevrax** ★ Дата выхода **Осень 2004** ★ Сайт **www.ryzom.com**

Гомины долго блуждали по древним Путям Предков, спасаясь от преследовавших их многочисленных врагов, пока однажды не нашли планету, которая стала им домом. Атис, планета-растение, предоставила им кров и пищу, и они на долгое время забыли о врагах, наслаждаясь жизнью в этом гостеприимном мире.

Откуда корни растут

Вот в таких условиях оказывается игрок, попавший в мир The Saga of Ryzom, которая в данный момент прошла стадию открытого бета-тестирования. Правда, чтобы попасть в круг бета-тестеров, пришлось ехать за пригласительным билетом на ЕЗ: попытки получить доступ обычным путем, после регистрации на сайте игры, по невыявленной причине не увенчались успехом. Но, как бы то ни было, я в игре и попытаюсь рассказать о том, что на сегодняшний день получилось у разработчиков.

Мир, в котором происходит все действие, называется Атис. Он не просто населен растениями, но и сам является таковым. Это единый организм, который живет по своим правилам и жестоко карает тех, кто их нарушает. Помимо коренных жителей планеты, загадочных Камі, материализовавшихся сгустков чистой энергии, здесь обитают потомки Гоминов, разделившиеся на четыре расы.

Первая и сильнейшая среди них — это Fyros. Их предназначение — сохранить планету-растение от огня, хотя для них самих нет ничего важнее огня. Магическая сила пламени сопровождает их всю жизнь и, как бы это ни было странно, является их злейшим врагом. В любом случае, они с честью вы-

полняют свое предназначение, иногда даже подвергая опасности собственную жизнь.

Вторая раса, являющаяся злейшим врагом фиросов, Tryker. Эти владеют магией ветра и не признают никакого порядка, предпочитают быть свободными от всего, что может хоть как-то ограничить их действия. Вражда с фиросами возникла из-за того, что тем постоянно приходится тушить пожары, возникающие по вине трайкеров.

Раса Matis владеет биологией, как мы — русским языком. Они проводят эксперименты над живыми организмами, вызывая у них целевые мутации. В результате, все их орудия, как мирные, так и боевые, это мутировавшие животные и растения.

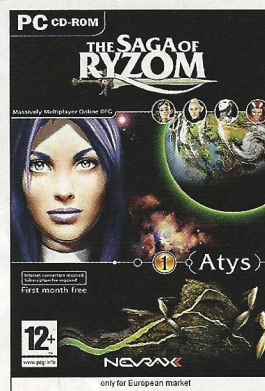
И последняя по списку, но не по важности, раса — Zorai, которая имеет прямой контакт с Kami, обитающими в глубинах растительного мира. Они искренне считают, что избраны быть посредниками между Ками и другими расами. Зораи владеют чистой энергией, и все их способности базируются именно на ней.

Разумеется, у каждой расы — свои традиции и деление на касты, но всех персонажей можно разбить на четыре достаточно стандартных базовых класса: бойцы, маги, крафтеры и собиратели. У каждой расы имеются определенные преимущества перед другими, так что нельзя сказать, что какая-то из них круче остальных. Но они

едины в том, что используют, имеет, если можно так выразиться, "местное" происхождение. То есть, подпитку своих возможностей они получают от Атиса, и магией в чистом виде тут не пахнет.

При генерации персонажа надлежит выбрать три специализации. Можно во всех трех слотах указать одну и ту же профессию, тогда получится более мощный набор скиллов. Если же предпочесть разные специализации, то игрок получит по симпатичному action pack от каждой из них. Action pack — это, в вольном переводе, набор скиллов, присущий каждой профессии, включающий в себя несколько примитивных фишек, способных помочь игроку на первых порах. Но, в отличие от других подобных игр, в SoR есть интересная фишка. Вы можете в любой момент сменить специализацию или же дополнить свой арсенал средствами из других паков. Правда, вам это будет стоить лишних скиллов, ну и, соответственно, придется качать эти скиллы с нуля.

Начинается буйство манчкинов... Руби всех, кто ниже ростом, и кастуй почаще, если можешь. Правда, прокатка для низких уровней, скажем, до тридцатого, осуществляется намного быстрее, чем это происходит в других



Вновь родившийся чар выглядит как оборванец, по сравнению с которым все вокруг — короли



играх. Не уверен, что знаю, сколько уровней в игре вообще, но, судя по тому, что на тридцатом уровне я с трудом валил паучков на нубском острове, предполагаю, что хайлелвеллом можно будет с натяжкой назвать бойца уровня эдак семидесятого.

Самоделкины за работой

После генерации перса в качестве роддома на выбор предоставляется одно из пяти поселений. Они ничем не отличаются друг от друга, так что здесь можно долго не думать. Ткнув в первую попавшуюся деревню, мы оказываемся в пустыне, окруженной далекими горами. В центре стоит замысловатое строение, а вокруг ходят люди, что-то бормочущие себе под нос. Первое впечатление от окружения было резко положительным. Почему-то мне причудилось, что я слышу свист ветра и шорох песка. Хотя, может быть, я его и слышал, не уверен точно, потому что оказался под сильным впечатлением от увиденного. Мой чар "родился" летом, а в это время года, как вы знаете, пустыня представляет собой довольно-таки неприглядное зрелище. Ну так вот, как человек, который видел пустыню неоднократно, могу сказать, что именно так она и выглядит. Песок и ветер.

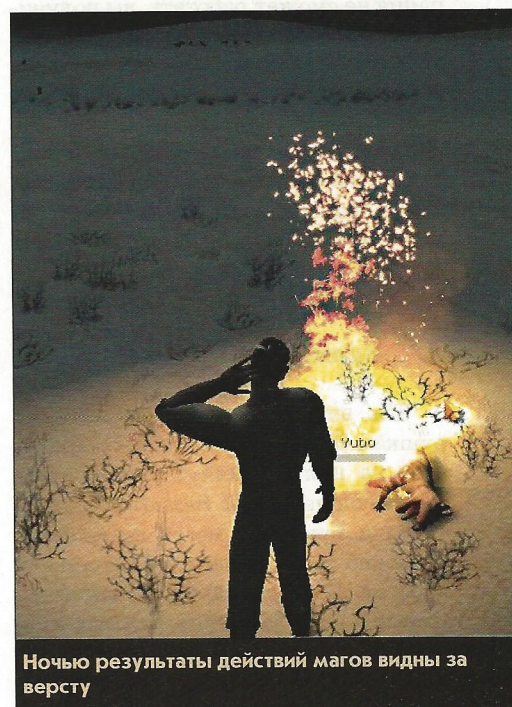
Нет, ничего особенного вроде бы не было. Не было сверхвысокополигональных обитателей этого мира, не было суперэффектов, затмевающих рассудок. Просто все, что предстало перед взглядом, оказалось настолько органичным, что я практически влюбился в то, что увидел. Но, чтобы не быть голословным, я опишу то, что мне "открылось", немного подробнее.

Во-первых, окружающая природа производит приятное впечатление. На нее не затрачено много полигонов, но, тем не менее, дизайнеры поработали на славу, так что все вокруг смотрится на редкость симпатично. Смена времени суток и сезонов радикально меняет окружение. Впечатляют световые эффекты ночью: они освещают окружающее пространство и заставляют предметы и живых существ отбрасывать качественные тени. Ну а смена сезонов - это сказка. Все вокруг преобразается на сто процентов. Еще вчера здесь было белым-бело, а сегодня это все уже цветет, причем краски просто изумительные.

Во-вторых, очень хорошее впечатление производит интерфейс. Куча продуманно скомпонованных и имеющих весьма приятный вид окошек. Все легко достать, и все хорошо читается. Окошки можно таскать по всему экрану и настраивать их внешний вид - прозрачность, цвет, и так далее. Очень удобно то, что расположение окон можно сохранить в одном из четырех "рабочих столов", каждый из которых вызывается одной кнопкой или сочетанием клавиш. К примеру, на одном рабочем столе можно вывести информацию об игроке, его инвентори, а во втором - оперативную информацию. Каждому действию в игре можно назначить "горячую" клавишу и даже более того - можно записывать свои макросы. Конечно, в этой бете не все действия попали в список доступных, но смею надеяться, что к релизу эта фишка станет мощным инструментом.

Ну, разобравшись в интерфейсе, можно приступать к активным действиям. Начинаем валить местных животных, отдаленно напоминающих хорошо знакомых нам зайцесобак. Или

кошколисиц, на выбор. На каждое заклинание, называемое здесь "экшн", тратится определенное количество Action Points, выполняющих роль своеобразной маны. Все вроде бы просто и банально. Но! Есть одна изумительнейшая фишка, которой я еще не видел ни в одной игре. Все экшны можно настраивать. К примеру, у нас есть отравляющий spell, который действует на расстоянии в тридцать метров и потребляет двадцать единиц маны (будем называть ее так, по привычке). Можно увеличить дальность, но это увеличивает потребление маны. Можно сделать так, что маны будет отъедаться совсем чуть-чуть, но при этом spell будет годиться разве что для выстрелов с близкого расстояния. Либо можете уменьшить время кастинга,



Ночью результаты действий магов видны за версту

Второй волчара меня чуть не достал, да стражники вмешались

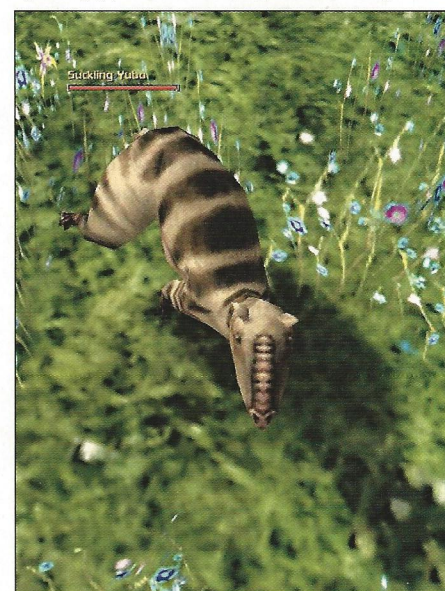




Тем временем, пока мы качались, холодные времена закончились, и пришла весна. Потрясающе красиво зацвели деревья и цветы на лугах. Наступило время переходить на новый уровень, и бежать с этого гостеприимного острова с целью дальнейшего развития. Для этого возле каждой деревни сидит странное животное, охраняемое двумя человекообразными монстрами - совершенно черный кот-переросток. Он бесплатно отправит перса на материк, но учтите, что обратно вернуться невозможно. Прощай, детство.

Сделаем это по-взрослому

На материке все по-другому. Огромнейшие поселения с кучей дополнительных строений и неписей. Есть, к примеру, конюшни, где можно купить



У этих мобов нет ни стыда, ни совести. Хорошо, что он не задрал ногу прямо на меня

но будет потребляться большое количество маны. Все это легко настраивается, и в случае, если данная конфигурация не сможет работать, вы получите об этом сообщение. Таким образом, мы можем размножить один и тот же отравляющий spell, но каждая из его копий будет обладать собственными параметрами. К примеру, один "экшн" будет бить далеко, но несильно, а второй, в общем-то, такой же, будет убивать в упор. Оценили удобство? Выстрелил, а когда моб подбежал, добил его модифицированной копией. Красота!

Враждебно-дружественная природа

Так вот, вернемся к нашим зверушкам. Большинство из них мирные, пока на них не начнут упражняться начинающие бойцы. Бегают себе, суетятся и при этом могут совершенно спокойно задрать ногу у ближайшего кустика. Если вы вдруг случайно попадете в их поле зрения, над зверьком появляется глаз, и он изо всех сил бежит выяснять, что за чучело тут объявилось. Понюхает - и дальше по своим делам. Некоторые из них изначально агрессивны, но при этом они нападают не только на вас, но и на окружающих животных. Те, соответственно, отбиваются, так что получается любопытная картинка.



Вынос мобов выглядит довольно прилично, со всеми сопутствующими спецэффектами: клубком пламени из рук, искрами из глаз и тому подобным. Животное падает, мы подбираем лут, который состоит из костей, кожи, шерсти и так далее. В отличие от других игр, местные мобы не дают шмоток или оружия, так что их могут изготовить исключи-

тельно крафтеры. Оно и неудивительно, ведь все, что есть на этой планете, является ее плодами, и только ими вы можете пользоваться. Набрав определенное количество лута и прокачав очередной уровень, бежим в деревню и сдаем все неписям-торговцам. А заодно и подкачиваемся. Система прокачки здесь тоже отличается от того, что принято в других играх. За каждый уровень перс получает десять скиллпойнтов, которые тратятся на покупку нового скилла или апгрейд существующего. Таким образом, нужно разумно подходить к прокачке и действительно думать, что покупать.

Пару слов о смене специализации, о которой я уже говорил выше. Большинство скиллов из action pack'a стоят от десяти до двадцати скиллпойнтов, а начальный скилл из другого пака стоит уже сорок скиллпойнтов. Нет, конечно, можно его приобрести, чтобы переквалифицироваться из бойца в, допустим, крафтера, но, если при генерации чара были допущены ошибки, то все скиллпойнты, полученные до этого, теряются.

Через секунду этот файрбол сорвется с моей руки. А еще через две я буду очень быстро бежать по направлению к стражникам



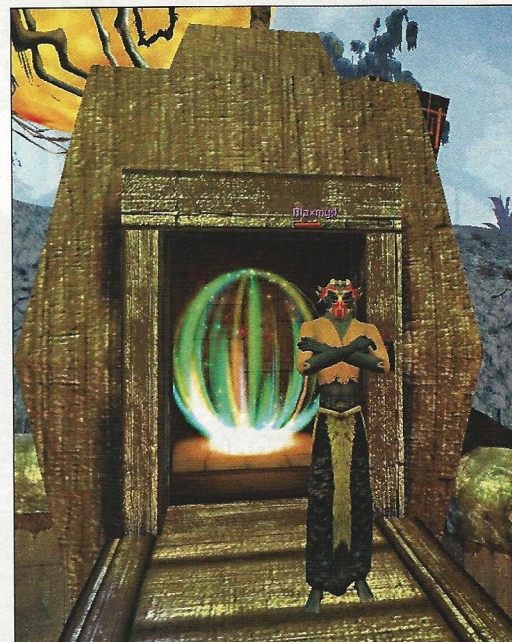
монстрика, который будет таскать лут и слишком тяжелое оружие. Да, будет и такое вооружение, которое персы практически не смогут носить. Щедрость Атиса безгранична к тем, кто с умом пользуется его законами и силой. Ну и, естественно, на материке начинается новая стадия игры - объединение в группы и кланы и дальнейшее развитие истории Атиса. И вот тут меня постигло жесточайшее разочарование. Дело в том, что, несмотря на объявленное в интернете открытое бета-тестирование и раздачу доступа на Е3, народ в игре можно было пересчитать по пальцам одной руки. Как правило, те из них, кто попадался на глаза, очень сильно спешили по каким-то своим срочным делам, и потому я просто физически не смог получить удовольствие от общения и совместной битвы за урожай.

Ну ладно, решил все-таки воспользоваться возможностью и пострелять зверьков в одиночку. И тут началось. Оказалось, что остров по сравнению с материком - возня в детской песочнице. Мобы стали гораздо агрессивнее, и у них вдруг развилось стадное чувство. Дунешь огнем в одного, а на подмогу слетается целая куча друзей, и в результате ты оказываешься в точке респава с нулевым здоровьем и маной. Смерть тут карается примерно так же, как и в других играх, за небольшим исключением. Ты не теряешь экспу, что в других играх иногда приводит к понижению в уровне, а получаешь некоторое количество штрафных очков, которые довольно сильно замедляют дальнейшую прокачку до тех пор, пока их не отработаешь. Тяжело, но все равно смерть чара тут не воспринимается как трагедия, как это



Вот этот черный котяра сейчас отправит меня туда, куда Макара еще телят не гонял

Как всегда, весна наступила неожиданно



Вообще, это телепорт, но он не работает. К релизу обещали достроить и отладить

часто происходит, скажем, в Lineage II. Вот и шляешься по поселку, ожидая момента, когда здоровье восстановится полностью. Красивые такие поселочки, с весьма экзотическими домами и толпами дружелюбных неписей, которые, впрочем, не спешат с вами общаться.

А когда восстановился, то можно...

Стоп! Мне только что сообщили, что уже ничего нельзя: период тестирования закончен, и команда разработчиков собирается с силенками перед финальным рывком, который выведет их на финишную прямую осенью этого года. Жаль, что не удалось копнуть поглубже, ведь на сайте игры столько многообещающих комментариев.

Природа все же победит

Игра получается очень оригинальной и красивой. Некоторые мелкие недоразумения, происходящие тут и там, легко объясняются "бетовостью", и они обязательно будут исправлены к релизу. Разработчики потрудились на славу, игра неплохо сбалансирована, а геймплей продуман. И в ней много действительно новых и оригинальных фишек, таких как тюнинг спеллов или тотальная настройка интерфейса. Все это дает основания думать, что Saga of Ryzom станет одной из фавориток нынешнего сезона.

Н

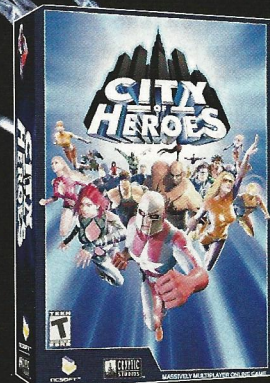


Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Герои идут в обход

Как хочется надеяться на кого-то, когда весь мир летит вверх тормашками... В отличие от нашего, русского, брата, который полагается на консервы из золотых рыбок и копченые щучьи спинки, тамошний, неизбалованный рыбными деликатесами обыватель мыслит более по-человечески, то есть его герои - почти люди.

Мы обычные герои
очень маленького роста...
Из репертуара
"Машины времени"



★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **NCSoft** ★ Разработчик **Cryptic Studios**
★ Рекомендуется **Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, GeForce 3, Выделенка**
★ Сайт **www.coh.com**

Сказки для взрослых

Парагон Сити... Место, где обитают надежды человечества. Причем не просто обитают, а еще и размножаются с неприличной скоростью. Сравнение с кроликами, конечно, было бы некорректно, но это единственное, что приходит в голову в таких случаях. Да и по-другому нельзя, потому что в этом городе уровень преступности перекрывает все мыслимые и немыслимые величины, а природа, как известно, всегда стремится к равновесию. Вот и рождаются сплошь одни герои. У меня, конечно, есть еще одна мысль по поводу того, что именно этот город собой представляет, но это уже из области психиатрической медицины, которая не вполне вписывается в формат нашего журнала, а посему оставим данный вариант без рассмотрения. Важно то, что надежда человечества наконец-то собрана в одном месте, откуда добро начнет потихоньку влиять на весь остальной мир. Ну и вам предоставляется возмож-

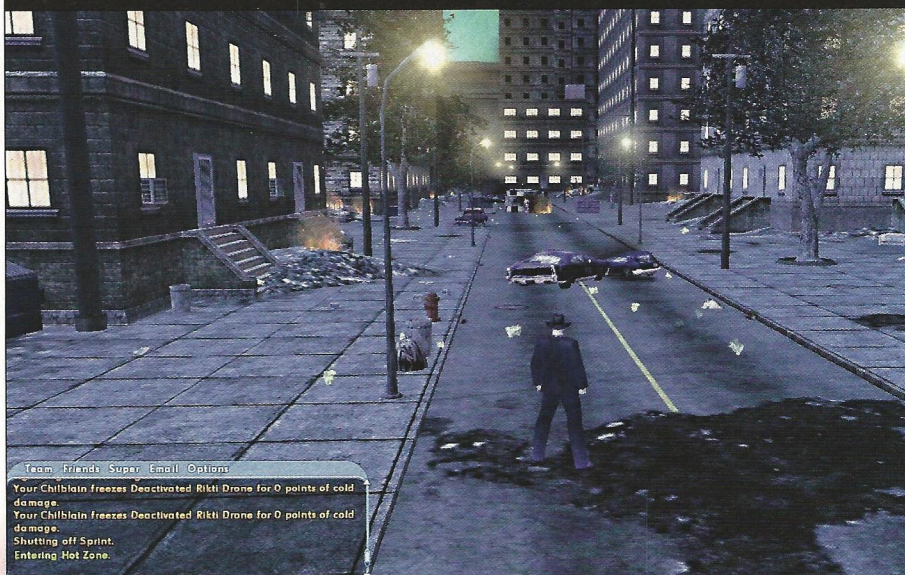
ность принять в этом непосредственное участие, достаточно лишь утилизировать зное количество зеленых президентов в обмен на ключ к игре и оплатить минимум один месяц пребывания в среде героев.

Как водится, все начинается с генерации персонажа. Разработчики постарались на славу, предоставив нам просто огромное число образов. Это не преувеличение: за все время, которое я провел в мире героев, я только один

раз столкнулся с персом, который слегка напоминал моего собственного. Из заготовок можно слепить все, что взбредет в голову, и любой персонаж будет на сто процентов соответствовать образу героя комиксов.

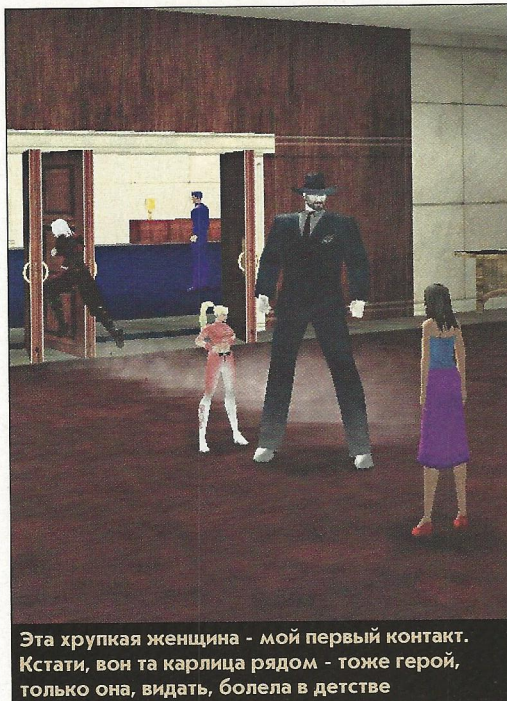
После того, как подобран надлежащий внешний вид, предлагается определиться с классом чара. Всего их пять - Tanker, Scrappier, Blaster, Controller и Defender. Танкер и скраппер - монстры ближнего боя, первый способен

Первая мрачная улица на моем пути



Team Friends Super Email Options
Your Chiblain freezes Deactivated Rikti Drone for 0 points of cold damage.
Your Chiblain freezes Deactivated Rikti Drone for 0 points of cold damage.
Shutting off Sprint.
Entering Hot Zone.





Эта хрупкая женщина - мой первый контакт. Кстати, вон та карлица рядом - тоже герой, только она, видите, болела в детстве



Мисс Либерти раздаёт скиллы. Очередь не уменьшается даже в ночные часы



Этот самовлюбленный болван кого-то мне напоминает. Не иначе, как все герои собирались из одних запчастей

сносить такие удары, от которых любой другой моментально отбросил бы коньки, зато второй более силен в рукопашной. Бластер - мастер дальнего боя, но плохо держит удар. Контроллер - самый слабый из бойцов, но наделен силой, способной контролировать разум врагов, тем самым сильно облегчая работу остальных членов своей группы. Дефендер в основном защи-

щает свою группу, лечит раненых, но он также способен и на удары издалека. Помимо тех способностей, что дает класс персонажа, любой маломальский супергерой владеет силой, которая происходит из одного или нескольких источников. Всего таких источников пять - наука, мутация, магия, технология и природа. Таким образом, мы получаем двадцать пять разновидностей бойцов, что достаточно много для любой подобной игры.

При рождении каждый герой получает начальные скиллы из двух так называемых пулов, выбираемых по его усмотрению. Первый набор является основным, второй - вспомогательным и, соответственно, более слабым. По достижению определенного уровня прокачки становится доступным еще один любой пул на выбор, и эти три набора остаются с героем до победного конца. Возможности каждого можно описать только в превосходной степени. Можно очень быстро бегать, очень высоко прыгать и даже летать. Естественно, все это, помимо владения разной чепухой, позволяющей герою бить гадов и при этом оставаться в живых. В общем, стандартный набор джентльмена. Но из перса нельзя сделать универсала. Каждый из них великолепен только в своем, довольно узком спектре, и, только собрав вместе разных бойцов, можно получить крутую команду, способную в буквальном смысле творить чудеса.

По достижению каждого четного уровня герой получает возможность выбрать еще один скилл из доступных ему пулов, а каждый нечетный уровень иг-

рок получает в свое распоряжение по два свободных слота. Не совсем понятно? Объясню подробнее, ведь система апгрейда скиллов сильно отличается от других систем, поэтому стоит заострить на ней внимание. Раскачать скилл можно при помощи так называемых Enhancements, которые мы для удобства назовем очень вольным словом "примочки", так как это слово является ближайшим аналогом. Примочек существует несколько десятков, и каждая из них работает с определенными скиллами. К примеру, есть примочки, повышающие ударную силу атак, другие могут снизить количество затрачиваемых единиц выносливости, третьи уменьшают время "перезарядки" и так далее. Их можно получить двумя путями - купить в местных магазинах или выбить из мовов. У каждого скилла с самого начала есть по одному свободному слоту, в который и помещаются примочки. Так вот, возвращаясь к началу абзаца, каждый нечетный уровень вы получаете два свободных слота, который вольны распределить по скиллам по своему усмотрению. Таким образом, вы можете вложить в один скилл, допустим, две примочки, одна из которых повышает "убойность", а вторая - точность.

Но тут есть один весьма примечательный нюанс. Казалось бы, велик соблазн купить или получить у друзей что-нибудь покруче и сразу подняться на невообразимый





После вскрытия меня зашили и помазали зеленкой: "Свободен"



Канализация всегда была местом, куда сваливают отбросы. А мы тут в качестве вантуза

уровень. Но нет, тут нас поджидает великий облом. Вы не можете использовать примочки, которые на три пункта выше или ниже вашего текущего уровня, то есть, будучи героем десятого уровня, вы не можете навешать на себя феньки пятнадцатого, а шестой уровень примочек уже не даст абсолютно никакого эффекта. Зато вы можете их комбинировать, то есть объединять в одном слоте однотипные. При каждом успешном объединении (да, бывают и неудачи!) вы получаете усилитель на один уровень выше предыдущего. Максимальное число объединений - три, после чего вы либо останавливаетесь на этом уровне, либо просто заменяете примочку другой, классом повыше. На самом деле тут не все так плохо, как кажется на первый взгляд. Валятся они довольно часто, купить самые необходимые тоже можно без проблем.

Самое плохое начинается чуть позже. Вы нигде не сможете их хранить, потому что в Парагон Сити нет складов. А объем вашей сумки очень мал - всего-то с десяток пустых кармашков. По-

этому приходится некоторые примочки просто выбрасывать, некоторые - отдавать другим игрокам, и лишь самые ценные использовать по назначению. Плюс ко всему этому, даже если вам очень захочется продать ценную примочку, то придется очень постараться, потому что в игре практически нет



Пресечь жертвоприношения - задача не из легких. Колдуны буйствуют

торговых отношений между игроками. Можно, конечно, покричать в толпу, что вы хотите продать что-то, но это настолько примитивно, что мало кто пользуется. За месяц игры я встречал такие сообщения не более пяти-шести раз, так что экономика пока остается слабым местом City of Heroes.

Вторым дополнением к арсеналу служат Inspirations. Не будем их называть по-русски, потому что смысл их использования прост и понятен. Частью они служат аналогами хорошо знакомых potions, а частью - это несложные баффы, которые можно примерять только

на себя и которые работают не больше минуты. Они тоже продаются в магазинах, причем по дешевой цене, но их ни-



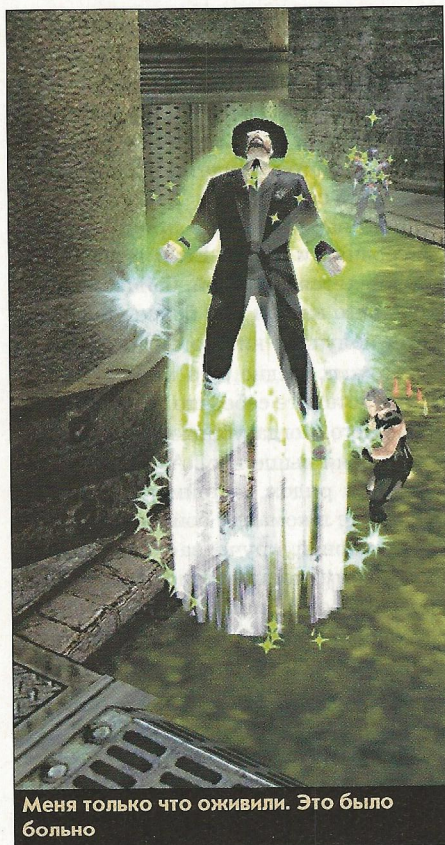
I HEARD ABOUT THE ASSIGNMENT YOU TOOK FROM US. SOMETHING ABOUT IT STRUCK ME. NOW I KNOW WHY.

I HAVEN'T SEEN THEM IN 50 YEARS, BUT I KNOW WHO THESE SOLDIERS ARE.

THE FIFTH COLUMN.



"Земля - для людей", - где-то я уже слышал лозунги, подобные этому



Меня только что оживили. Это было больно

кто не покупает, потому что число слотов под них очень ограничено, а из мобов они выпадают сплошь и рядом.

Вы спросите меня, а почему я не говорю о луте как таковом? Ответ прост - вот эти две фишки и являются лутом. Другого не ждите, потому как он не нужен. У героев нет супершмоток, которые поднимают его атрибуты, у них нет боеприпасов и вооружения в общепринятом смысле этого слова.

В их распоряжении только то, что они получили при генерации, и то, к чему они расположены. Звучит ужасно, правда? Но, как ни крути, все это очень органично вписывается в игровой процесс.

Дорожный патруль в действии

После того, как чар сгенерился, вы появляетесь во вполне благополучном районе города и получаете свой первый квест, здесь он называется "миссия", но смысл остается без изменений. Далее следует небольшой tutorial, в котором разъясняются возможности и интерфейс игры. Ну и, собственно, все. Теперь он большей частью предоставлен самому себе. Город наводнен бандами отморожков, и наше дело - тотальная зачистка. Поскольку одному это сделать невозможно, то чаще всего народ, достигнув примерно восьмидесятого уровня, начинает сбиваться в группы. Группа отправляется в неблагополучный район и начинает валить всех, кто ниже ростом. Это - самый простой и банальный способ набить экспу. Второй же способ состоит в выполнении миссий, полученных от неписей. Каждая миссия проста и представляет собой задание типа "набей десяток бандитов" или "спаси заложника". Локации для выполнения миссий могут представлять собой как улицы города, так и внутренние помещения домов или даже канализационные сети. Получив задание, нужно быстро вынести необходимое число врагов, а в некоторых миссиях полностью их уничтожить и вернуться к



Красотка в белом, в общем-то, является героиней. Только вот смущает мулат с мобилей, стоящий рядом. Это ее друг или работодатель?

своему контактному лицу для доклада. После выполнения нескольких миссий ваш контакт скажет, что он вполне доволен, и предложит вам на выбор парочку своих знакомых, которые озадачат вас еще больше.

Но, независимо от того, как вы зарабатываете экспу, суть игры не меняется ни на йоту: побежал туда, убил всех, получил левелап, прибежал на апгрейд. Кстати, помимо экспы, вы получаете еще и так называемые очки влияния, которые и являются аналогом местной валюты. На них вы можете покупать все, что вам нужно, а, как мы уже выяснили, нужно вам немного.

Иногда, конечно, случается так, что герой погибает. При этом он не теряет экспу, а всего лишь получает определенное количество неких штрафных очков, которые приходится отрабатывать. Но, честно говоря, я не заметил особой разницы между набивкой экспы в обычных условиях или под влиянием полученного штрафа: Может быть, она и есть, но совершенно не ощущается, поэтому любая смерть чара не воспринимается так трагично, как это происходит в других подобных играх.

Собственно, она никак не воспринимается, просто возникает ощущение досады от того, что тебе приходится перемещаться с поля боя в местный госпиталь, а потом бежать обратно к своим.

Кстати, о перемещениях. Можно передвигаться





За этими воротами кончается территория правопорядка. За вашу жизнь уже никто не отвечает



Моя бравая команда в сборе. Профи, хотя по их дурацкому виду и не скажешь



Битва была очень тяжелой. За кадром еще пара трупов моих однополчан

по районам города пешком, а можно и воспользоваться местной подземкой, которая шустренько домчит туда, куда надо. Бегать, скажу я вам, довольно утомительное занятие, и к тому же по пути

могут встретиться совсем недружелюбные особи. А местные мобы никогда не путешествуют в одиночку. Только группами, причем все настроены очень агрессивно. Если группа вашего уровня или выше, то они не преминут напасть на вас, когда вы пробегаете

мимо. Хорошо хоть, что не преследуют, если вы вдруг решили не связываться с плохими парнями.

Отстрел мобов происходит по стандартной схеме. Ищем кучку уровнем повыше, валим одного, тормозим других и начинаем танцевать. Стоять на месте не рекомендуется, потому как равные вам по силе мобы очень сильны в рукопашной и пара-тройка таких друзей может отправить вас в госпиталь. Интеллектом они не обременены, да и не требуется много ума толпе вооруженных хулиганов. Об уровне бандита можно узнать очень просто и сразу, наведя на него курсор. В окошке появится его уровень, а цвет надписи над мобом укажет на степень опасности. Белый означает равные уровни, синий - ниже, красный или, чего

доброе, фиолетовый предупредит о том, что лучше пробежать мимо. Приложив некоторые усилия, герой может довольно успешно справиться с группой из трех-четырех равных ему по силе бандитов, но потом придется долго восстанавливать силы.

Еще пара не очень приятных слов об уровнях и экспе. Если герой вдруг сталкивается с бандой, бойцы которой ниже него на три или более уровня, то он не получает ничего от того, что их уничтожит. Ладно, это можно понять. Но представьте себе, что вы не получаете ничего, когда убиваете тех, кто на три уровня выше вас... А такое бывает сплошь и рядом, к примеру, когда вы попадаете в команду бойцов, в которой треть парней круче вас ступенек на пять. Тому неинтересно валить ваш уровень, и он начинает бушевать среди достойных противников. А вы не получаете ничего даже как член группы.

Любовь к красоте убивает

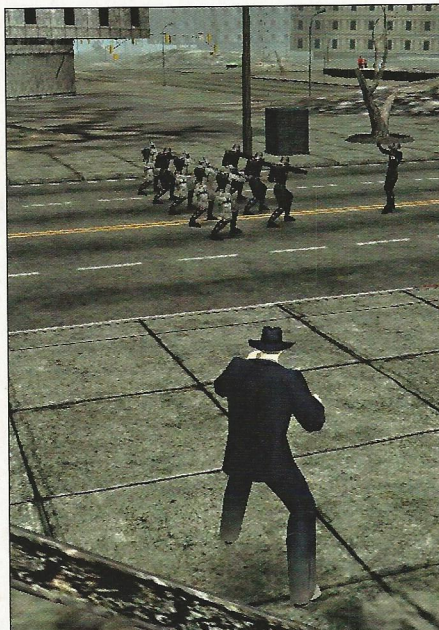
На самый первый взгляд картинка не производит большого впечатления. Но это чувство длится только пару минут, пока осваиваешься с управлением. По прошествии этого времени начинаешь крутить камеру, чтобы получше рассмотреть любую деталь. В результате возникает ощущение полного морального удовлетворения, потому как графика вполне на уровне. И дело даже не в том, что объекты кубической формы, такие как дома, не требуют больших ресурсов. В некоторых локациях есть обширные парки со всеми сопутствующими причиндалами, и это выглядит весьма и весьма неплохо. Вся графика в игре задумывалась и дей-



ствительно выглядит как комикс. Все эдакое мультяшное, даже выскакивающие сообщения сразу же произвольно представляются как бы в облачке, как это принято в чуждой нам литературе. Спецэффекты дополняют общую картину. Электрические разряды или же файерболлы из пальцев героя летят на ура, эффект от их воздействия на врага виден сразу и убивает наповал во всех смыслах.

Город сделан на пять с плюсом. Благоустроенные районы в центре и полностью убитые и разваленные окраины — каждый район имеет собственный, отличающийся от других, антураж. Мрачные пейзажи заброшенных парков или же чистенькие улицы вокруг мэрии — все это создает очень красивую обертку к геймплею.

Хм... Я вдруг с удивлением поймал себя на мысли, что, с точки зрения графики, придраться действительно абсолютно не к чему. Сдается мне, это о чем-то говорит. Кстати, все, что я сказал выше, относится и к интерфейсу игры. Он прост, продуман и красив. Ничего лишнего, все скомпоновано так, что можно в любой момент получить доступ к любой опции. Единственное нарекание вызвали так называемые эмодиконы (Emoticons) — наборы запрограммированных движений персонажа, такие как "Приветствую", "Вперед!" и так далее. Некоторые из них сопровождаются текстовыми сообщениями, но большинство — это просто какие-то жесты. Ну



Вы не поверите, но это наци. И они до сих пор хотят завоевать мир

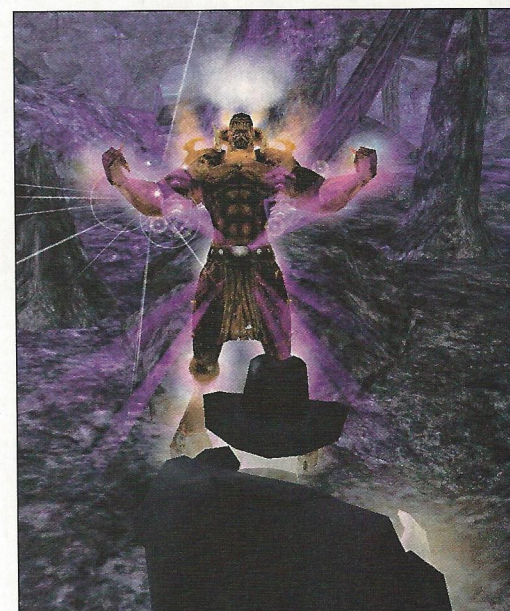
так вот, возвращаясь к нареканиям. Доступ к этим эмодиконам не так прост, как хотелось бы: надо нажать кнопку в строке чата и выбрать нужный жест из вложенных выпадающих меню. Неудобно. Хотя список недочетов на этом, в общем-то, заканчивается.

Героизм как следующая стадия в борьбе за мир

Эти люди знали, какой должна быть хорошая игра. Такое впечатление складывается после нескольких недель, проведенных в городе героев. Единственное серьезное недоразумение состоит в том, что по прошествии определенного периода времени валить мобов становится скучновато, потому что PvP отсутствует как класс. Во всем же остальном игра выше всяких похвал и честно заслужила свою оценку. А насчет PvP — обещают к осени доделать адд-он под названием City of Villains, в котором вы сможете иг-



Ничто так не помогает сосредоточиться, как медитация на фоне дымящихся развалин



На самом деле это он не пугает. Он умрет через секунду

рать за темную сторону Силы... Хотя эта самая сторона окажется в невыгодном положении — у их оппонентов было примерно полгода на прокачку. Хочется надеяться, что игра останется сбалансированной, иначе, зачем тогда играть? **Н**

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
КОНЦЕПЦИЯ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
7.0	



Бесплатно, то есть даром

Практически все популярные онлайн-игры рано или поздно становятся с таким явлением, как «левые» бесплатные сервера, на которых можно играть даже с пиратскими копиями. Все прекрасно знают о существовании «левых» аналогов Battle.net, пышином букете шардов Ultima Online и даже о серверах еще не вышедшей World of Warcraft, работающих на краденой тестовой версии. При этом игроки прекрасно понимают, что подобные сервера гораздо менее мощные, чем официальные, на них меньше игроков и существует целый ряд других проблем. Но все это для многих растворяется в ярком свечении одного слова — халява.

Не обошла сия судьба и Ragnarok Online. Причем корейская MMORPG явно пришлась по вкусу многим нашим соотечественникам, в результате чего в последнее время открывается все больше и больше российских серверов. Рассматривать их все не имеет смысла, остановимся на четырех самых известных.

Лидером среди российских серверов RO безусловно является Mirror of the Realm (motr.ru), стартовавший еще в декабре прошлого года. Motr успел к сегодняшнему дню собрать внушительную аудиторию — порядка двадцати тысяч зарегистрированных пользователей и более тысячи человек в онлайн в пиковые часы (и во время войн гильдий). К таким показателям не может приблизиться ни один из ныне существующих в России серверов RO — количество одновременно играющих никогда не падает ниже трехсот. Приятной особенностью этого сервера также можно назвать жесткую политику администрации по отношению к мату: за ругань на общем канале чата провинившийся игрок получает бан. К минусам можно отнести весьма существенные лаги в часы максимальной нагрузки (примерно с 19 до 22 по Москве) и достаточно частые перезагрузки сервера (откат при этом составляет примерно 20-30 секунд).

На втором месте по популярности находится сервер, входящий в целую сеть разнообразных игровых серверов ruga.ru, созданных на Урале. Сравнить его с тем же Motr, на мой взгляд, весьма некорректно и затруднительно из-за огромной разницы в количестве одновременно находящихся в онлайн игроков (в момент написания этих строк на Motr сидело 492 человека, а на «Пурге» — всего сорок), что сказывается, безусловно, на нагрузке и стабильности работы сервера. Да и что это за MMORPG, когда вы можете элементарно не встретить ни одного игрока в течение нескольких часов? К тому же на «Пурге» оказался самый запутанный способ установки клиента.

Третье место занимает сервер от Оскома (ro.uoo.ru). Ну, кто из любителей левой Ultima Online не знает этого названия? Вот и несмотря на то, что этот сервер открылся совсем недавно (одиннадцатого июня), он уже с легкостью смог занять третье место по количеству игроков. Правда, об MMORPG здесь не может быть и речи. В наличии чистой воды сингловое манькиство. Ибо семнадцать человек в онлайн недостаточно даже для того, чтобы получилось по одному персу на карту. Можно, конечно, списать все на детство сервера, но факт остается фактом.

Замыкает четверку сервер Russian Ragnarok Online (www.rusro.ru), отличающийся определенной оригинальностью. Администрация решила пойти своим путем (а большое количество раскиданного садового инвентаря на таком пути неизбежно). На RRO внедрены повсеместное PvP и прочие ультимские радости, под которые RO

Жизнь — это халява, а люди в ней халявишки, но только настоящие халявишки живут как люди!
Кто-то сказал

изначально не затачивалась. В итоге, несмотря на достаточно долгий период существования, этот сервер остается наименее популярным: на момент написания статьи в онлайн было всего десять человек.

Что касается версий игры, то каждый шард предлагает для скачивания собственную. Чем они отличаются — сказать сложно. Если рассматривать возможность игры с интернациональной версией RO, которую мы выкладывали на DVD, то с ее помощью удалось зайти только на сервер Russian Ragnarok Online, да и то — хитрым макармом. Для получения работающего варианта потребовалось проделать следующие операции: скачать файл www.rusro.ru/Play.exe и поместить его в каталог с клиентом RO. После запуска Play.exe клиент пропатчился и вылетел с сообщением об ошибке. После этого был запущен sakexe.exe, и мы оказались на сервере RusRO.

Не подумайте, что мы вас призываем покуривать марихуану или играть на левых шардах. Но почему бы вам об этом не рассказать (о левых шардах)?

Н



Курящее рыцарство



Пронтера, центральная площадь RO. Шард Mirror of the Realm



Мой онлайн - лучше твоего

Нет линейки и циркуля — не сделаешь ни квадратного, ни круглого.
Китайская поговорка

★ Жанр **ММОГ** ★ Издатель **TQ Digital** ★ Разработчик **TQ Digital** ★ Рекомендуются **Pentium 4 1 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb), LAN**
★ Сайт **www.conqueronline.com**

Ни для кого не является секретом, что выходцы из стран развитого японизма и буддизма не совсем оригинальны в тех случаях, когда дело касается разработки игр. Они просто берут старый и хорошо зарекомендовавший себя геймплей, вешают на свой графический движок, и, внося некоторые косметические изменения во все остальное, выносят его на суд игроков. Последние, в большинстве случаев, принимают продукт довольно благосклонно, потому поиграть все равно хочется, а тут, как на грех, и денег платить не нужно.

В мире Conquer Online добрые силы противостоят злым в Древнем Круге кунг-фу. Герои делятся на четыре класса — трояны, рыцари, лучники и таоисты. Трояны — бойцы ближнего боя, могут использовать двуручные мечи. У рыцарей расширен арсенал боевых средств, они довольно универсальны. О лучниках и магах названия классов говорят сами за себя. При генерации персонажа достаточно выбрать один из классов, внешний вид из двух (!) вариантов, и, наскоро сочинив ему имя, выпустить его в люди с примитивным набором оружия и скиллов.

До пятнадцатого уровня нет никакой возможности использовать полученную экспу, и хорошо, что это не занимает много времени. По достижении этого уровня игрок получает возможность изучить пару дополнительных скиллов, которые работают довольно странно, примерно как баффы в других играх. В определенный момент

времени на экране появляется значок, кликнув по которому, игрок задействует скилл на небольшой промежуток времени — в районе двух минут. А дальше опять ждать, пока не накопится "внутренняя энергия".

Оружие в игре довольно разнообразно, но оно четко привязано к уровню героя. Чтобы получить новую сбрую, нужно подождать обычно от пяти до семи уровней. Кстати, с экипировкой все просто, достаточно войти в ближайшую зону респава и, изредка постреливая мобов, подбирать лут, оставшийся после того, как местный неписишный патруль помашет мечами. Патрульные, честно говоря, бесят, особенно в тот момент, когда ты подбежал к понравившейся твари и вдруг обнаружил, что за секунду до тебя его одним ударом завалил непись. Зато они не подбирают лут. Чаще всего из мобов выпадают деньги, но иногда падает что-нибудь вкусное. Что касается вашей смерти, то вы не теряете экспу, но из вашего вещмешка выпадает просто неприличное количество хлама и очень часто — деньги. Что примечательно, так это то, что вы не теряете экипированные вещи.

Оружие можно апгрейдить с помощью так называемых метеоров и, прощу прощения, Dragon Ball. Если апгрейд произойдет успешно, у вас на руках появится шмотка следующего уровня. Только вот вы не сможете ее использовать до достижения оного.

Помимо боев, в игре есть возможность копать руду. Для этого можно

приобрести соответствующее оборудование и отправиться в шахту. Если вам повезет, то, наряду с обычной рудой, найдете метеор или драгоценный камень. Но занятие это нудное и неинтересное, проще взять в руки меч и давить гадов. Крафтинг отсутствует как класс.

Внешне мир Conquer Online очень прост. Забудьте про разные ракурсы и вращение камеры. Только изометрия в чистейшем виде. Картинка неплоха, но двумерна, хотя и обладает псевдотрехмерностью. Спецэффекты присутствуют, причем довольно симпатичные. Во всем же остальном графика не представляет собой ничего особенного.

Подытожим. Игра весьма среднего уровня, представляющая интерес только для злобствующих манчинов, ибо ничего примечательного в ней не происходит. Плохонький продукт, чего собственно и следовало ожидать от китайского ширпотребла. Нельзя сказать, что девелоперы ударили в грязь лицом, потому что на фоне довольно большого количества минусов игра обладает одним большим плюсом — она бесплатна.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
КОНЦЕПЦИЯ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
4.1	

Сборы перед походом. Все слоты заполнятся живой водой



Народ усердно копает. Пилите, Шура, пилите, они золотые...



Вы не находите, что, несмотря на кажущуюся однообразность, клоны все-таки отличаются друг от друга!



Битва покемонов

★ Жанр **Онлайновая аркада** ★ Издатель **IO Entertainment** ★ Разработчик **IO Entertainment**
★ Рекомендуется **Pentium 4 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb), LAN** ★ Сайт **www.survivalproject.com**

Наши коммунистические друзья из Китая опять отличились, выпустив в онлайн самую настоящую и разухабистую аркаду. Суть игры необычайно проста – выбирай одного из восьми персонажей и начинай воевать. Каждый перс обладает присущими только ему способностями, которые, при удачном повороте, могут принести вам победу.

Правила игры не опубликованы на сайте и, к тому же, на англоязычной части сайта нет форума, на котором можно было хотя бы получить представление о том, как нужно играть. Не сомневаюсь, что вся эта информация есть на китайских страницах, но я не понял там ни одного слова. Может быть, у вас получится лучше, и вы сможете хоть что-нибудь прочесть перед началом игры.

Недостаток информации очень усложнил процесс, но, судя по тому, что мне удалось выяснить по ходу дела, весь геймплей состоит из несложных составляющих. В игре есть несколько каналов, каждый из которых предназначен для соответствующего уровня персонажа. Экспа делится на три вида – К.О., Points и

Code. Никакого объяснения или расшифровки найти не удалось, но, насколько я понял, все они используются для апгрейда скиллов.

Система апгрейда выглядит примерно следующим образом – время от времени игрок получает некие карты, которые дают бонусы – для атаки, защиты, каста, и прочая. После набора определенного количества очков вы можете поднять уровень карты, тем самым увеличив свою мощь в защите или нападении. Все карты

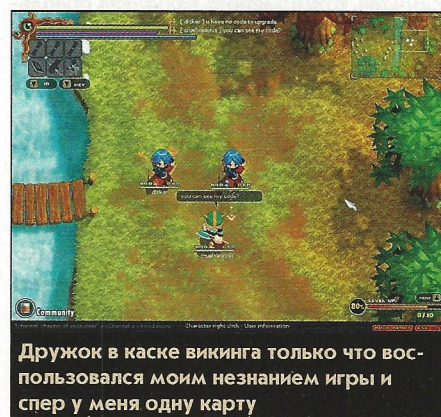
делятся на четыре вида – золотые, которые помогают апгрейтить оружие, черные, выполняющие те же функции, но имеющие более высокий рейтинг отказов. Серебряные карты дают вам "небоевые" возможности, к примеру, вы можете использовать бонусные карты или режимы игры. Есть еще и белые карты, они могут использоваться только в компании золотых и черных. Последние два вида карт исчезают сразу после их использования. Использовать их можно очень просто – перед тем, как начать бой, вам нужно всего лишь забить в инвентори нужные карты.

Бои происходят в комнатах, создаваемых игроками. Существует порядка десяти видов боев, но некоторые из них становятся доступными только по достижении определенного уровня. Когда вы создаете комнату, то можете указать количество персов, которые смогут принять участие в бою и тип игры. Можно воевать как по системе "каждый за себя", так и в командах по двое или четверо. Но самая большая экспа, по крайней мере, на начальных уровнях, дается по результатам квестов. Вообще, название это весьма условно – вас помещают в комнату, дают задание истребить всех монстров и оставляют до победного конца. Можете пригласить друзей, чтобы они помогли вам, потому что скелеты и разных мастей колобки в местных подвалах плодятся в довольно большом количестве, поэтому вам не придется скучать.

Управление осуществляется только с клавиатуры, но проходит довольно много времени, прежде чем к нему удастся привыкнуть, хотя оно и несложное. Вся борьба сводится к обмену ударами и маневрированию в преде-



Выбор персонажа для боя – сложная задача, но, черт побери, такая веселая!



Дружок в каске викинга только что воспользовался моим незнанием игры и спер у меня одну карту

Это еще одна разновидность игры – футбол. Поверьте, это прикольно



В мрачных подземельях полно разных фишек, способных заинтересовать игрока



лах комнаты, в которой время от времени всплывают разные фишки. Подбрав их, вы получаете в свое распоряжение полезные штучки: поправку здоровья и выносливости, изменение силы удара и так далее. В общем, все, как и положено в оффлайновых аналогах этой игры, причем все это нарисовано весьма и весьма прилично. Ничего из ряда вон выходящего, но много ли надо для аркады? Утрированные изображения героев, как будто прямо сейчас вышедшие из-под пера талантливого китайского художника, весело и непринужденно двигаются по карте, помахивая мечами и прочим железом и круша всех, кто осмелится приблизиться на расстояние вытянутой руки.

У умных и работоспособных китайцев получилось отличное средство успокоить нервы, и они предложили его остальному миру, который, я уверен, с благодарностью воспринял этот щедрый подарок. Веселая и непринужденная игрушка послужит отличным средством для того, кто устал от больших и серьезных игр. Я настоятельно рекомендую иметь ее в своем арсенале, тем более что платить за нее не придется.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
КОНЦЕПЦИЯ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
5.9	

Cheats

Nitro Family

Нажмите во время игры [~] и вводите следующие коды (большинство из них могут быть отключены повторным вводом):

NITRO GOD – режим бога
 NITRO GIVEALL – все оружие и патроны к нему
 NITRO GIVEMONEY – получить 999,999 наличных
 NITRO KILLALL – убивает всех монстров поблизости
 NITRO FLY – режим полета
 NITRO GHOST – режим призрака (позволяет летать, а также проходить сквозь стены)
 NITRO REFRESH – восстановить здоровье
 NITRO CHANGELEVEL – переход на следующий уровень
 NITRO SPEED # - выбор скорости персонажа (вместо # ставится желаемая скорость от 1 до 10)

Hitman: Contracts

Доступ к уровням

Воспользуйтесь текстовым редактором и откройте файл hitmancontracts.ini (лучше всего сделать копию файла перед тем, как захотите там что-то поменять). Чтобы сделать доступными все уровни игры найдите в тексте "DefaultScene=AllLevels\Logos.gms" и замените на "DefaultScene=AllLevels\LevelMenu.gms".

Коды

Воспользуйтесь текстовым редактором, откройте файл hitmancontracts.ini и добавьте две строки:

ENABLECONSOLE 1
 ENABLECHEATS 1

Теперь в игре заработает менюшка с читами, которую можно вызвать комбинацией SHIFT + ESC. Используйте стрелки на клавиатуре, чтобы активировать нужный вам код (0 - режим выключен, 1 - включен). Для активизации таких режимов, как give all или give some просто нажмите Enter.

Состав меню:

GIVE SOME – все патроны и большинство видов оружия (кроме тех, которые являются секретными)
 GIVE ALL – все патроны и все виды оружия
 COMPLETE LEVEL – завершить уровень
 GOD MODE – режим бога
 INFAMMO – бесконечные патроны
 INVISIBLE – режим невидимости
 SHOW ENEMY VISION – показать область видимости врага
 TELEPORT – телепортация в ключевые точки карты

TIME MULTIPLIER – увеличение или уменьшение скорости игры

Также вы можете во время прохождения любой миссии воспользоваться приведенными ниже кодами без вызова консоли. При вводе нужно соблюдать регистр:

IOISLO - режим Slow Motion
 IOIER - режим Bomb Mode
 IOIHITLEIF - полное здоровье
 IOINITALI - режим Boxing Mode
 IOILEPOW - дает Lethal Charge
 IOIGRV - дает Gravity
 IOINGUN - режим Nail Gun mode
 IOIPOWER - дает Megaforce
 IOIRULEZ - режим бога

Minigun и двойные золоченные Desert Eagles

В девятой миссии (The Wang Fou Incident) найдите не отмеченный на карте лифт, спуститесь на нем в подвал ресторана. Или отправляйтесь туда по лестнице. Идите по длинному коридору, пока не дойдете до еще одного лифта, вызовите его и выберите целью поездки Mansion (особняк). Найдите офис. На столе лежит карта-ключ Orthmeyers Keycard. Возьмите ее в инвентарь и завершите успешно миссию. После этого выберите опцию Current Game и переиграйте первую миссию Asylum Aftermath. Убедитесь, что Minigun и двойные Desert Eagles находятся в инвентори прежде, чем выйдете из миссии. В этом случае они добавятся к вашему арсеналу.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Коллекционные карточки Гарри Поттера

Для того чтобы собрать все 80 карточек необходимо:

- выполнить все пять стадий в заданиях "Чудовищные книги чудовищ", "Полет на гиппогрифе" и "Победа над феями";
- собрать 5 красных карточек на задании Рона (Carpe Retractum Challenge), 5 оранжевых на задании Гермионы (Lapifors/Draconifors Challenge) и 5 зеленых на задании Гарри (Glacius Challenge);
- купить все карточки у одноклассников, в магазинчике и исследовать все 8 портретов.

VII floor

Используйте заклинание на картине напротив портрета Толстой Тети. Прыгайте на батут.

II floor

Используйте заклинание на книжной полке рядом со статуей горгульи. Одержите победу над летающими

книгами. Заходите в появившийся проем.

Main floor

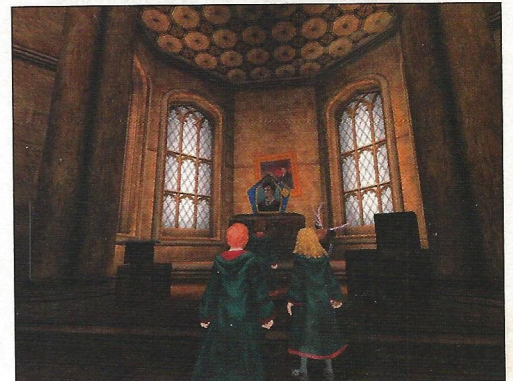
Используйте заклинание на подставочках по обеим сторонам от главного входа. Прыгайте на батут.

Outside

Используйте заклинания на четырех каменных статуях перед входом. Прыгайте на батут. Уничтожьте бесов. Берите карточку и спускайтесь вниз.

Слева от входа находится коридор. Используйте заклинание на щитках, расположенных на его противоположных стенках. Прыгайте на батут. Забирайте карточку и спускайтесь.

В садике справа от главного хода найдите четыре каменных эмблемы со зверьми. Наступите на кнопку, включающую отсчет времени. Над кнопкой будут последовательно появляться четыре изображения. Примените заклинание на каждом изображении и нажимайте на кнопку. Забирайте карточку.



Используйте заклинание на горгулье справа от изображения волка. Идите в конец коридора перед входом в замок. Найдите две новые комнаты. Используйте заклинание на горгулье еще один раз. Прыгайте на батут справа от входа. Сделайте еще несколько прыжков, забирайте карточку.

Еще одна карточка находится прямо за домиком Огрида.

Поднимайтесь в магазинчик на седьмой этаж.

Warlords Battlecry 3

Возрождение мертвого героя в режиме Ironman.

Если вы играете в режиме Ironman, и ваш герой гибнет, то навсегда. Но, оказывается, его все же можно оживить. Прием срабатывает для версии игры 1.0. Не исключено, что в более поздних версиях ничего не получится - спасибо разработчикам.

1. Сделайте резервные копии сохраненки. Она находится в каталоге данных пользователя Warlords



Battlecry III. Просто скопируйте каталог. Позаботьтесь об этом до того, как ваш герой отдаст концы. В момент смерти все данные по вашему герою становятся непригодными для какого-либо использования.

2. В случае смерти героя выйдите из игры и замените сохраненку сделанной ранее копией.

3. Отредактируйте регистр, не продолжайте игру до того, как вы внесете данные изменения, в противном случае сохраненка опять будет испорчена.

[HKEY_CURRENT_USERSoftware
EnlightWarlords Battlecry III]

"LIMHK0_A"=dword:00000000

"LIMHK0_N"=dword:00000000

"LIMHK0_X"=dword:00000000

"LIMHK1_A"=dword:00000000

"LIMHK1_N"=dword:00000000

"LIMHK1_X"=dword:00000000

4. Запустите игру, вы снова сможете выбрать вашего героя.

Worms 3D

Генератор кодов уровней

Введите "marijuana" (для американской версии) для карты с большим островом.

Введите "257462320" или "194915571" (для европейской версии) для крошечной карты с маленьким мостиком.

Введите "1585104494" (для европейской версии) для высокогорной карты.

Введите "241780260 Worms3D" (для европейской версии) для очень вытянутой карты.

Введите "221350867" (для европейской версии) для карты с четырьмя подводными лодками.

Для генерации уровней можно вводить не только числа, но и слова. Иг-

рушка конвертирует их нужным образом.

Голосовая опция

В ходе кампании, на уровне, где требуется пофиксить компьютерный монитор, перебейте всех противников или просто введите код, но в этом случае вас, скорее всего, порешат. Введите на клавиатуре "TEAM17" (без пробелов). В верхней части экрана должно появиться сообщение о том, что вы сделали доступным скрытый Easter Egg - новую голосовую опцию для команд.

Телепортация

На некоторых уровнях имеются плавающие в воздухе предметы. Если вы телепортируетесь на них сбоку, то есть вероятность оказаться внутри предмета. Это срабатывает, в частности, для зеленых воздушных кораблей.

Открыть оружие

Банановая бомба - выполните все три задания с дробовиком с любым результатом

Землетрясение - выполните все три задания с реактивным ранцем с любым результатом

Сумасшедшая корова - выполните все три задания с дробовиком с золотой медалью

Ядерная бомба - выполните все десять десматчевых задания с серебром или золотом

Суперовца - выполните все задания с Суперовцой с золотой медалью.

Открыть задания

Реактивный ранец 1 - успешно завершите кампанию Rum Deal

Реактивный ранец 2- успешно завершите кампанию In Space No-One Can Hear You Clean

Реактивный ранец 3 - успешно завершите кампанию Hold Until Relieved

Паращют 1 - успешно завершите кампанию Falling For You

Паращют 2 - успешно завершите кампанию Worm and the Beanstalk

Паращют 3 - успешно завершите кампанию Costa Del Danger

Суперовца 1- успешно завершите кампанию High Stakes

Суперовца 2- успешно завершите кампанию Plaise Holder

Суперовца 3 - успешно завершите кампанию A Good Nights Sheep

Десматч 1 - успешно завершите кампанию D-Day

Десматч 2 - успешно завершите кампанию Deathmatch challenge 1

Десматч 3 - успешно завершите кампанию Deathmatch challenge 2

Десматч 4 - успешно завершите кампанию Deathmatch challenge 3

Десматч 5 - успешно завершите кампанию Deathmatch challenge 4

Десматч 6 - успешно завершите кампанию Deathmatch challenge 5

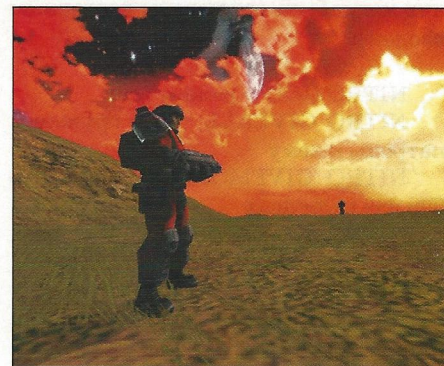
Десматч 7 - успешно завершите кампанию Deathmatch challenge 6

Десматч 8 - успешно завершите кампанию Deathmatch challenge 7

Десматч 9 - успешно завершите кампанию Deathmatch challenge 8

Десматч 10 - успешно завершите кампанию Deathmatch challenge 9

Ground Control 2: Operation Exodus



Для открытия консоли во время игры нажмите дважды [~]. Коды:

godmassive - режим бога, все юниты получают бессмертие

gomassive - получить доступ ко всем миссиям

fps - количество кадров в секунду

Thunderbolt 2



Для открытия консоли нажмите [~] во время игры. Можно применить следующие коды:

WINGAME - выиграть миссию

LOSEGAME - проиграть миссию

FPS - включить/выключить количество кадров в секунду

POLY - включить/выключить счетчик полигонов

POS - включить/выключить координаты XYZ

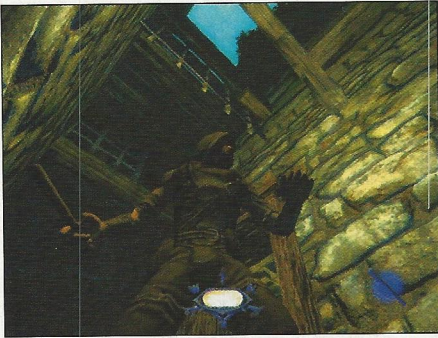
Crusader Kings

Для открытия консоли нажмите [F12] во время игры. Введите нужный код, после чего нажмите для подтверждения клавишу [Enter]:



gold - получить 1000 золота
 piety - получить 1000 piety
 prestige - получить 1000 prestige
 nowar - AI не объявляет войну
 norevolts - вассалы не бунтуют
 nofog - показать карту
 difrules - режим бога
 fullcontrol - контролировать все юниты на карте (должен быть включен режим бога)

Thief: Deadly Shadows



Модификаторы наносимого вреда

откройте в текстовом редакторе файл Default.ini из каталога \Program Files\Thief - Deadly Shadows\System (предварительно позаботьтесь сделать резервную копию). Найдите следующий текст:

```
[Difficulty]
; — THIEF 3
;
```

```
; AI visual acuity multiplier - how well
Als can see
Difficulty_AIVisual_Mult_Easy=0.9
Difficulty_AIVisual_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIVisual_Mult_Hard=1.15
Difficulty_AIVisual_Mult_Expert=1.2
```

Это коэффициенты наблюдательности AI для всех уровней сложности. Чем ниже вы их выставите, тем хуже NPC будут замечать Гаррета.

```
; AI auditory acuity multiplier - how well
Als can hear
Difficulty_AIAudio_Mult_Easy=0.8
Difficulty_AIAudio_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIAudio_Mult_Hard=1.03
Difficulty_AIAudio_Mult_Expert=1.13
```

Коэффициенты остроты слуха AI.

```
; AI tactile acuity multiplier - how well
Als can feel
Difficulty_AITactile_Mult_Easy=1.0
Difficulty_AITactile_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AITactile_Mult_Hard=1.0
Difficulty_AITactile_Mult_Expert=1.0
```

Коэффициенты тактильного восприятия AI.

```
; AI hitpoints multiplier - all AI starting
hitpoints will be scaled by this
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Easy=0.75
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Hard=1.2
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Expert=1.3
```

Коэффициенты количества хитпоинтов AI. Не рекомендуется выставлять в 0.0, т.к. после этого любой противник будет гибнуть от первого же удара.

```
; AI combat speed multiplier - all AI
combat animations are scaled by this
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Easy=1.0
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Hard=1.1
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Expert=1.2
```

Коэффициенты скорости действий AI.

```
; AI-to-player damage multiplier - all
damage applied to the player by the AI is
scaled by this
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Easy=0.5
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Hard=1.25
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Expert=1.5
```

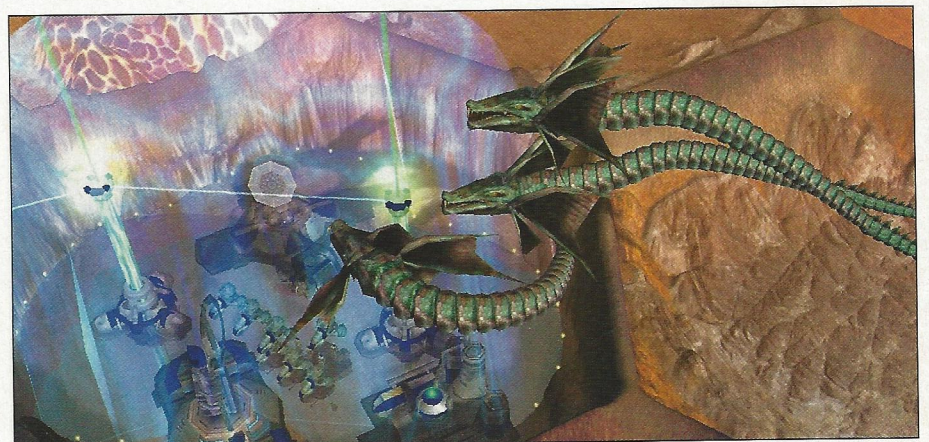
Коэффициенты наносимого игроку вреда. Если выставить их в 0.0, то противник не будет наносить

Гаррету особого вреда (учитывать-ся будет только базовое значение)

Не уходите от преследования на соседний участок карты

Если за вами гонится стражник, и вы просто убежали от него на соседнюю карту (участок карты), то рассчитывайте по возвращении застать его в том месте, где вы расстались - он все еще будет преследовать вас. Всегда старайтесь схорониться от преследования на той же карте, где это преследование началось.

В то же время участки перехода между картами - идеальное место для того, чтобы спрятаться, т.к. там почти всегда очень темно. Просто отправляйтесь на соседнюю карту, но откажитесь на нее переходить. Гаррет окажется в укромном местечке, куда почти наверняка не заглядывают патрули.



Давайте жить дружно

К третьему дню (после первой встречи с Хранителями) игрок может стать союзником Хаммеритов, Паганов или сразу и тех, и других. Союзники весьма полезны: не атакуют сами и помогают спрятаться от преследующей городской стражи (с которой не получится подружиться ни при каких условиях).

Для хороших отношений с Хаммеритами уничтожайте в городе больших тараканов. За каждого убитого насекомого показатель дружелюбия будет вырастать на единицу. Аналогичного эффекта можно добиться, уничтожая андедов с применением святой воды или огненных стрел. На это может уйти довольно много времени и ресурсов, но результат того стоит.

Для того, чтобы скорешиться с Паганами, нужно разыскивать камни с меткой Трикстера или стрелять в фиолетовые узлы паганской элементальной арки элементарными же стрелами (моховые подойдут, благо их достаточно много можно найти в городе).

Ночное зрение железного века

Хотя тени и важны для того, чтобы в них мог прятаться Гаррет, но иногда на экране все слишком уж темно. Поиграйте с настройками Gamma/Brightness в меню опций, чтобы видеть вокруг, оставаясь при этом в тени.

Периметр

Открыть все уровни

В каталоге /Perimeter/Resource Saves создайте директорию с именем Profile0. Теперь создайте в блокноте текстовый файл с именем data (не присваивайте ему расширение .txt, просто data без расширения). Поместите этот файл в директорию Profile0. Пропишите в этом файле следующие строки:

```
[General]
name=ABBYCHEAT
lastMissionNumber=28
difficulty=1
```

Сохраните файл и запускайте игру. Все уровни доступны.

H

Увидеть Сайберию

Путешествие в затерянную страну мамонтов

Часть вторая

Анна Щеглова

Если перед тобой великая цель,
а возможности ограничены
— все равно действуй;
ибо только через действие могут
возрасти твои возможности.
Аурелио Шпри

За прошедшие два года для Кейт Волкер мало что изменилось. Двойной щелчок мышкой по-прежнему заставит ее побежать к указанному месту. Как и раньше при разговоре с персонажами затрагивайте все возможные темы, но будьте внимательны, передавая им какие-либо предметы (ничего страшного не случится, просто досадно тратить время, чтобы вернуть случайно отданную вещь). Помните, что многие задки нельзя решить с первой попытки. Столкнувшись со сложной преградой, возвращайтесь назад и спрашивайте совета и помощи у других героев. Или же воспользуйтесь нашим прохождением.



Команда, которая сделала "Сайберию", после выхода игры буквально утонула в цветах

Романсбург

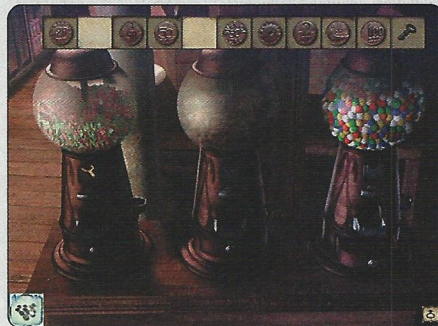
Вы находитесь в поезде на станции Романсбург. Ответив на телефонный звонок Оскара, идите вглубь вагона и побеседуйте с Гансом Воралбергом. Для продолжения путешествия Кейт придется завести поезд. Выходим на улицу и знакомимся с полковником Емельяном Гупачевым. Теперь идем к кабине машиниста и разговариваем со сверх меры экспрессивным Оскаром, роботом Ганса. Слева от робота находится пусковой механизм. Поворачиваем колесо, дергаем рычаг, еще раз говорим с Оскаром. Поезд готов к отправлению? Как бы не так!

В поисках топлива

Необходимо пополнить запасы угля. Возвращаемся на один экран назад, тянем за рычаг на распределяющей топливо машине. Безрезультатно. Идем в магазин (да, мне тоже приятно, что вывеска не содержит ни одной ошибки) и плачемся Гупачеву, который сообщает Кейт, что через пару недель, максимум – месячишко сотруд-

ники техобслуживания наладят аппарат. Возвращаемся к машине, смотрим вниз и знакомимся с местной девочкой по имени Малка.

Подойдите к запертым воротам около последнего вагона. Малка говорит, что не знает, как достать ключ к ним, а Гупачев свой экземпляр где-то потерял. Еще раз говорим с девочкой. Невинное создание вспоминает, что ключ находится у нее, и она им с радостью поделится, впрочем, не безвозмездно. Идем в магазин, около прилавка стоят три автомата со сладостями. На дальнем конце прилавка лежит картонная коробка, внутри которой находим ключ от автомата с жевательной резинкой (крайний справа). Разжившись мелочью, покупаем конфеты для Малки в крайнем левом автомате (опустив в щель пятую слева монету), и леденцы в аппарате посередине (вторая монета).



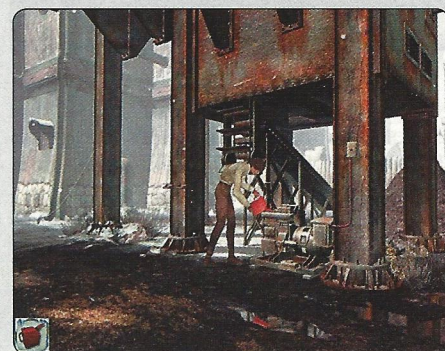
Получив свое любимое лакомство (не перепутайте – именно из крайнего слева автомата, леденцы нам еще пригодятся), Малка передаст Кейт ключ от ворот. Спускаемся к девочке.

Попробуйте запустить угольную машину... ничего не выходит. Смотрим на пустую канистру слева. Ага! В аппарате закончился бензин. Берем канистру, идем в поселок. Деликатно стучим по деревянной изгороди, за которой находится дом братьев Ивана и Игоря, получаем невежливый ответ. Ну что ж, сами напросились.

Вот он Юки, тарашится...



Слева от двери висит афиша каба-ре Кирко. Рвем афишу и лезем внутрь. Перед домом стоит ящик, в котором сидит Юки – милый пушистый зверь, привезенный с Крайнего Севера. Выпускаем его на волю. Иван и Игорь пугаются Юки и убегают. Идем к бочке с топливом и меняем свою пустую канистру на точно такую же, но полную. Заливаем бензин в машину, нажимаем на красную кнопку и, поднявшись к платформе, заправляем поезд углем.



Радость предстоящего путешествия омрачает Оскар со своей новостью: Ганс потерялся.

В поисках Ганса

Спускаемся к Малке, она видела, как Ганс заходил в кабаре Кирко. Кабаре находится в шаге от девочки. Воралберг действительно внутри – наблюдает за механическими лошадьми. Как только появится Кейт, он падает в обморок.

Кейт оказывается в поезде. Ганс лежит в своей комнате без сознания, и, похоже, ему не помешает помощь, желательно – скорая.

Идем обратно в кабаре, Кирко советует обратиться к монахам. Огибаем домик Ивана и Игоря. На подходе к монастырю, Кейт сообщает, что ей холодно и хорошо бы одеться потеплее. Возвращаемся на станцию, добрая душа Гупачев сообщает Катюшке (подавляющее большинство персонажей не упускает ни одной возможности блеснуть знанием имени и фамилии девушки, причем в каждом предложении), что на чердаке магазина лежит отличный зимний костюм и она может забрать его совершенно бесплатно. Но какая воспитанная девушка станет переодеваться на страшном темном чердаке? Только не Кейт. Лезем в поезд, заходим в ванную комнату и выходим из нее, обложившись в теплую куртку и брюки.

Монастырь: в поисках входа и выхода

Возвращаемся к монастырю и звоним в колокольчик. Нас не хотят впускать. Пойдем другим путем. Спрашиваем Малку о монастыре, разговариваем с Кирко. Похоже, что Малка — единственная, кто может помочь Гансу. Девочка дает нам жетончик, опускаем его в аппарат, расположенный перед мостом. Берем льняное покрывало и прикладываем его к голове Ганса.

Обходим монастырь с правой стороны, разговариваем с одним из его служителей. Монах мечтает посмотреть на птицу, пение которой ему очень нравится.

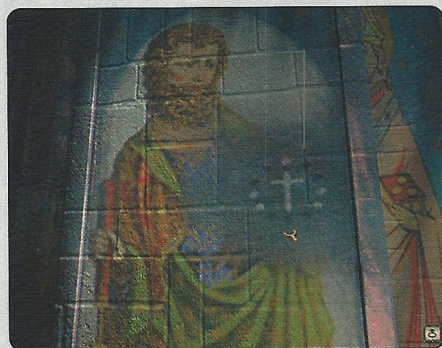
Идем в магазин, где Гупачев дарит Кейт три дудочки для охоты на птиц. Получив серебряную дудочку, Монах перестанет стирать и побежит ловить птицу. Надеваем робу. В этой одежде Кейт примут за монаха. Единственный минус — в робе девушка не сможет бегать. Звоним в ворота, лифт опускается, и Кейт заходит в монастырь.

Проходим во внутренний двор. Отсюда можно пройти на кладбище, в библиотеку, в кельи и в часовню. В часовне разговариваем с Патриархом, он раздражается множеством недобрых слов и пытается выставить нас из монастыря, объясняя свое поведение принадлежностью Кейт к женской половине человечества. Вероятно поэтому Патриарх будет обращаться к Кейт не иначе как “женщина!”. Просьбы вылечить Ганса ни к чему не приводят, но стоит показать священнику льняное покрывало, как он сразу же забирает нашего друга на лечение.

К удивлению Кейт, Патриарх уверен, что Воралбергу осталось жить всего ничего и никакой надежды на выздоровление нет. Проведите Ганса в келье. Ганс просит девушку найти брата Алексия. Разговор подслушивает наш знакомый монах-птицелов, он дает Кейт пергамент, не зная, что в нем лежит стеклышко с изображением головы мамонта.

Вооружившись найденной на крыльце щеткой, идем в часовню на борьбу с осевшей на фресках вековой пылью. На одной из фресок слева от Кейт изображен символ в форме креста.

Идем в библиотеку, по винтовой лестнице спускаемся на нижний этаж



По дороге к мамонтам вы обязательно встретите



Кейт Волкер

Юрист из Нью-Йорка, работающая над соглашением о приобретении компанией Universal Toy фабрики по производству автоматических механизмов, расположенной в альпийском городке Валадиле. Для заключения договора Кейт должна найти Ганса Воралберга, единственного владельца предприятия, загадочно исчезнувшего много лет назад.

В процессе игры личность главной героини меняется: успешная карьера и спокойная размеренная жизнь перестают быть целью девушки, уступая место жажде приключений.

Ганс Воралберг

Гениальный механик, изобретатель множества диковинных приборов. Огромное количество времени, проведенного в работе на дымных фабриках, серьезно отразилось на здоровье Воралберга, но никто и ничто не остановит Ганса перед целью всей его жизни — увидеть мамонтов.



Оскар

Созданный Гансом (впрочем, не без скромной помощи Кейт) робот. Отличительные качества: эмоциональность и феноменальная склонность к панике. Оскар придает колоссальное значение собственной безопасности. В остальном — отличный машинист и преданный друг.

Борис

Бывший советский космонавт, который всю жизнь мечтал стать знаменитым. Со временем его надежды потерпели крах. Теперь пристрастившийся к алкоголю Борис охраняет никому не нужный космодром. Добрый и отчаянный, он окажет Кейт неоценимую помощь в поисках Сайберии, а еще он спасет ей жизнь.



Иван и Игорь

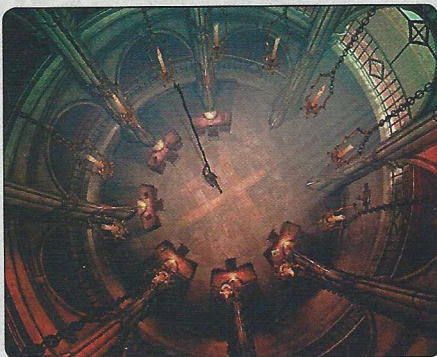
Парочка аморальных персонажей: могучий дуб Игорь и его пронырливый помешанный на деньгах брат Иван. Несколько раз они перевернут сюжет игры с ног на голову, заставляя Кейт искать все новые и новые выходы из самых критических ситуаций. В общем, “типичные русские”.

Юки

Это существо представляет собой нечто среднее между собакой и тюленем. Среднее, но симпатичное. Обитающий на Крайнем Севере Юки был пойман Иваном и Игорем. Кейт спасает зверьку, и с тех пор он ни на шаг не отстает от девушки, служа ей верой и правдой. Единственный недостаток Юки — его излишняя активность при встрече с другими попадающимися представителями фауны.

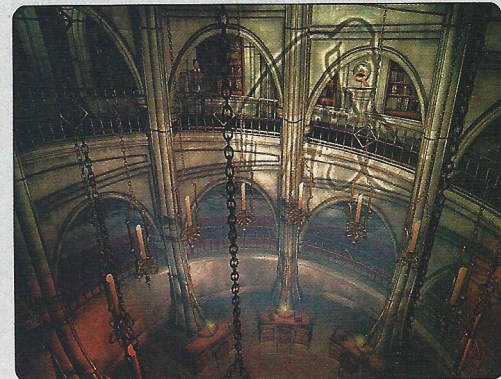


с двенадцатью свечами. Справа от Кейт висит шест. На полу изображен крест, нам нужно зажечь свечи соответственно символу с фрески. Представим, что каждая свеча — это одна из двенадцати цифр на циферблате часов. Зажигаем номера 12, 3, 4, 8 и 9.

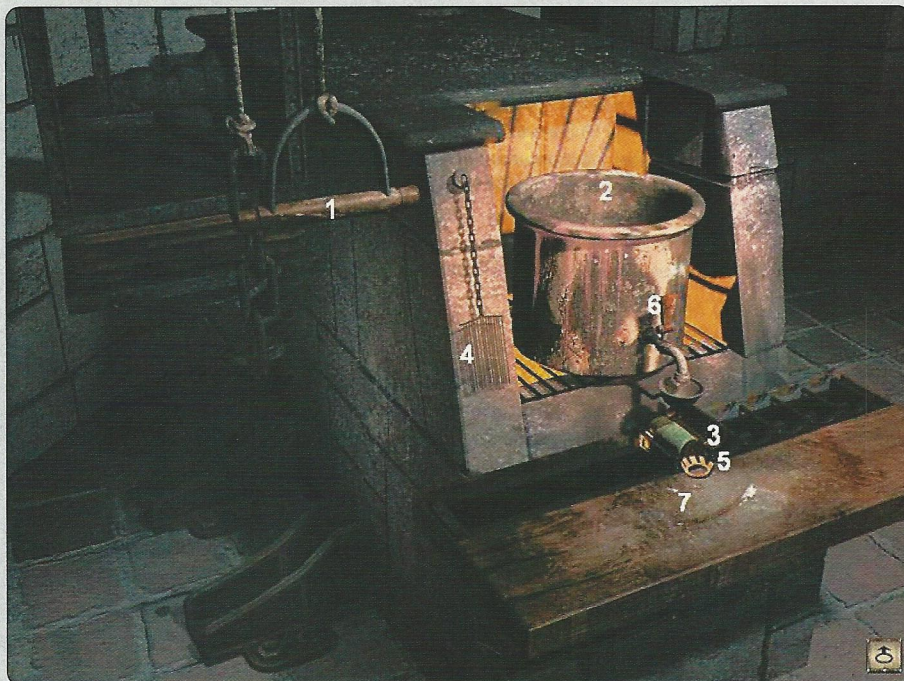


На верхнем этаже откроется круглое окошко, поднимаемся к нему. К окну нужно приложить стеклышко с мамонтом. Направляем поток света через стекло. Для этого последовательно нажимаем на нижнюю, левую, верхнюю и правую створки окошка. Изображе-

ние мамонта проецируется на противоположную окну стену. Подойдите к глазу и нажмите на кнопку. В стене появится потайной шкаф монаха Алексия, лекаря, который умер несколько лет назад. Читаем его дневник, с полки берем древнее изваяние.



На кладбище (вход на него находится слева от библиотеки) посмотрите на могилу Алексия, на ней растет ягодный куст. Из тачки (мы проходили мимо нее, когда шли к внутреннему дворику) берем садовые ножницы, от-



резаем несколько веток и возвращаемся к входу в монастырь.

Слева от нас находится машина для изготовления свечей. В дневнике Алексия сказано, что сделанные по особому рецепту свечи обладают целебными свойствами. Берем спички и варим свечку:

1. тянем за ручку;
2. кладем ветки в чан;
3. открываем клапан;
4. засовываем фитиль в чан;
5. закрываем клапан;
6. заливаем воск в форму;
7. открываем клапан и забираем лечебную свечу.

На стол в келье Ганса ставим извятие, в него — свечку, поджигаем. Комната наполняется лечебными парами, и Ганс приходит в себя.

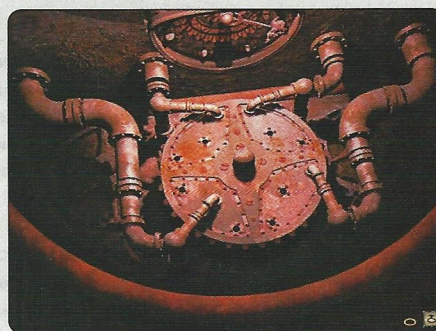
Около алтаря в часовне висит ключ, открываем решетку слева от входа в помещение и звоним в колокола. Агрессивно настроенные по отношению к Кейт монахи, не желающие отпускать Ганса, приступают к молебну.

На кладбище, откуда ни возьмись, появилась бесхозная свежевывытая яма и новенький гроб (смекаете, для кого он был предназначен?). Не пропадать же добру! Полюбуемся заснеженным склоном, вид на который открывается через здоровенную дыру в стене. (Мне в голову приходит только одно слово — бобслей.) В общем, хватаем Ганса, лезем в гроб, и, поверьте, нас не догонят!

Романсбург

Кейт и Ганс находятся в поезде. Воралберг дает нам механизм для лошадей, установленных в кабаре Кирко. Идем в кабаре, хозяин которого пытается обучить Юки парочке трюков. Кирко с радостью примет помощь Кейт.

Настраиваем механизм. В центр устройства ставим деталь Ганса. Переведите бегунок в форме лошади направо до упора и расположите четыре рычага согласно рисунку.



Нажимаем на кнопку посередине. Дело сделано.

Какой резкий звук. Ой, кажется наш поезд уехал! Поднимаемся на платформу, тянем за рычаг около во-

рот. В нашем распоряжении оказывается дрезина, только мотора для нее совсем даже не имеется. С горя идём в магазин и просим у полковника... нет, не имеющегося в продаже "разливного пива", а совета. Как выясняется, в качестве двигателя можно использовать Юки.

Говорим с Малкой, идём в дом Ивана и Игоря. По дороге Кейт звонит Оскар: эти братья-разбойники и похитили поезд. Оскару, как обычно, очень страшно, но девушка обещает спасти его. На столе лежит газета, внимательно ее изучаем.

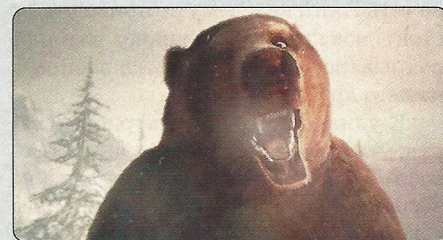
Во дворе сидит Юки, угостим его конфетой, и он станет верным спутником Кейт (по совместительству — еще и дешевой рабочей силой).

Возвращаемся к дрезине. Юки сам займет свое место.

В поисках угнанного поезда

Мост, по которому проехал поезд Ганса, обрушился. Мы находимся на одной стороне пропасти, поезд — на другой. Идите по тропинке, обратите внимание на вмерзшую в ледяную глыбу рыбу. Поворачиваем налево, на земле перед особняком лежат ветки. Несем их к ледяной глыбе и зажигаем огонь. Вручаем рыбу Юки, благодарный питомец перекинет дерево через ручей.

Переходим по бревну, заходим в особняк через парадный вход. Любителям пощекотать нервы советую сразу же выглянуть обратно.



Признайтесь, вам давно хотелось почитать свежий номер "Сибирский новости"

сибирский новости

СУББОТА 14 сентября 2002 год

A Diva Departs

Anahad, September 5.

Helena Romanski is no more. The famous diva left us during the night on Thursday. Throughout the 1960's her voice was emblematic of the charm of the Soviet Empire, for which she was a great ambassador. Helena Romanski sang her classical repertoire in theatres around the world, but also performed for workers in factories and foundries, where she brought a new dimension to popular Russian folk songs. We shall not forget her.

Siberia's White Gold

The Paleontological Scientific Committee has decreed mammoth ivory to be a protected resource for the benefit of our national heritage. The uncontrolled expansion of a black market, fuelled by the irrational craze for this purported aphrodisiac, has dangerously reduced the reserves of ivory in our country. To prevent our lands from resembling Swiss cheese, the authorities have forbidden unauthorized exploration and extraction digs. Sadly, there will remain a few unscrupulous individuals who will continue in defiance of governmental authority.

ПОГОДА

СУББОТА	ВОСКРЕСЕНЬЕ
-20°C	-18°C

Спорт

ХОККЕЙ чемпионат
Россия - Канада: 5:6
подробности на стр. 12

A Siberian Comet

Over the last few days, we at the newspaper have received numerous calls relating sightings of an ovoid shaped object gliding over our lands. All our calls to the head office of the Astronomical Observation Society have gone unanswered and we are unable to speculate as to the nature of the mysterious object. Is it a comet, a stray satellite, or a spy plane from the Tartar Republics? Watch this space...

Знакомимся с прелестным мишкой и проходим внутрь. На камине - матрешка, топор и пособие для начинающего рыбака. Внимательно читаем пособие. Идем на кухню, берем корзину для рыбы. Выходим на задний двор. Кейт должна поймать золотого лосося и скормить его медведю.



Рядом с удочкой лежит коробка со снастями; сверившись с инструкцией, выбираем короткую зеленую наживку (верхний ряд, справа) и закидываем ее в проточную воду (дальняя правая часть экрана). Если пойманная вами рыба по цвету совсем не похожа на оранжевую, ее нужно скормить Юки. Как только вы поймаете золотого лосося, положите его в корзину.

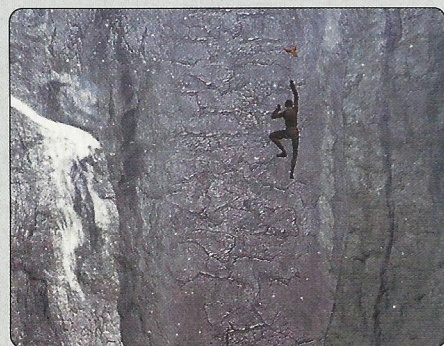
Возвращаемся в особняк, открываем окно в гостиной и бросаем рыбу медведю. Миша угощение съест и уйдет. Выходим через парадный вход и подбираем рыбий скелет.

Идем по тропинке и сворачиваем к разрушенному мосту. Перерубив веревку топором, Кейт грациозно перемахнет через обрыв, Юки последует за хозяйкой.

Оказавшись на другой стороне, наш спутник погонится за совой (запомните эту сову), и мы ненадолго с ним расстанемся. Тем временем коварные Иван и Игорь попытаются убить Кейт, сбросив на нее огромный валун. Спасибо Борису (знакомому нам еще по первой части игры) - рискуя жизнью, он испортит планы братьев.

Кейт нужно забраться по обледенелой стене, берем в руки молоток и двигаем мышку:

вперед, вперед, направо, направо; вперед, вперед, вперед, вперед, налево, налево, налево, налево; вперед, вперед, направо, направо; вперед, вперед, направо, направо; вперед, вперед, вперед, вперед. Ура!



Идем дальше, на развилке сворачиваем налево. Бедный Борис, он висит на дереве без сознания. Единственный способ докричаться до него - поймать частоту его наушников.

Все внимание - на панель управления разбитого самолета. Включаем питание (левый верхний угол).

Настраиваем приборы для переключателя А (в это время переключатель В должен быть выключен).



Если все сделано правильно - в правом верхнем углу доски появится число 03. Теперь выключаем А. Настраиваем частоту для В.

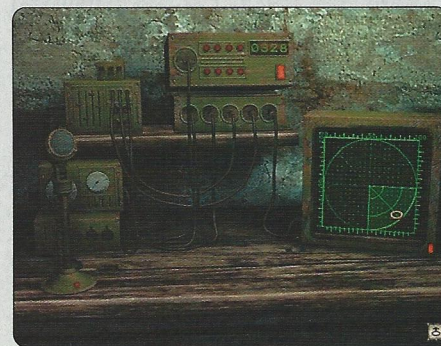


В правом верхнем углу доски появится число 28.

Вылезает из самолета, идем к развилке, вниз (здесь Кейт чуть не сойдет безумные братья на снегоходе). Оказавшись около антенны, заходим в ангар. Включаем радио и указываем нужную частоту: 0328. Нажимаем на клавишу под табло, кричим в микрофон. Похоже, Борис проснулся.

Кейт нужно попасть в поезд, но перебраться через пропасть не так просто. Неожиданно на героев находит озарение: через пропасть можно перелететь, воспользовавшись аварийной катапультией в самолете Бориса. Отчаянно, зато быстро.

Лезем к антенне около ангара, поворачиваем ее два раза. Радар из анга-



ра находит нужные координаты: они отражены в правой нижней части прибора 80 и 17.

Забираемся в то, что некогда было самолетом Бориса, и вводим координаты в левую часть доски управления.

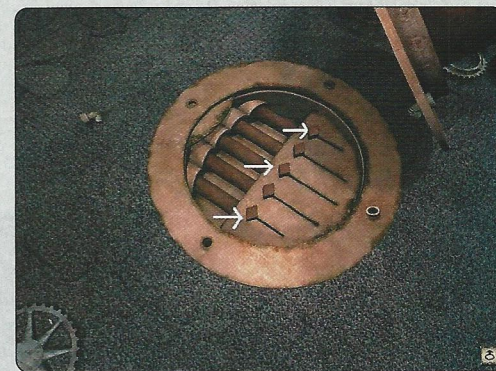


Мягкой посадки!

Идем к поезду. Из снега торчит какая-то железка. Тянем - потянем, вытянули Оскара. Вволю нажаловавшись на свои нелегкие механические будни, робот попросит Кейт смазать его. В отделении для пассажиров находим чертежи, немного дальше лежит масленка. Поднимаем ее и приводим в порядок несчастного Оскара. Машинист занимает свое место, отправляемся в купе.

Поезд останавливается, идем к Оскару: что-то случилось в панели управления, которая находится на полу в пассажирском отделении. Подходим к панели и звоним роботу (выбрав его номер из памяти телефона Кейт). Оскар снимает защиту с щитка.

Задание очень простое. Нам нужно передвинуть три ползунка: центральный и два по бокам.



Едем дальше.

Поезд останавливается перед древней Юкол. Обходим поезд, перед нами печальное душераздирающее зрелище: Игорь (воистину - русский богатырь) стоит посередине заснеженной равнины и боится злых духов. Злые духи в этой игре представлены звуками ветра, проходящего через деревянный тотем около поезда. Идем к тотему, пытаемся забраться по ледяной горке. Слишком скользко. Роемся в снегоходе, в багажном отделении лежит одеяло. Накрываем им тотем. Сообщаем Игорю, что злые духи никогда более не настигнут его. Игорь радостно мычит и уезжает на снегоходе, под которым оказываются самые что ни на

есть подходящие для подъема по ледяным горкам кошки.

На вершине нас поджидает агрессивно настроенный Иван, звоним Оскару. Робот испугается еще больше, чем Кейт. Гудок поезда несколько удивит Ивана, а главное — заставит его повернуться к нам спиной. Рядом с Кейт находится множество санок. Берем нож и перерезаем веревку, сдерживающую одну из повозок. Еще увидимся, Иван!

Деревня Юкол, или Мы снова ищем Ганса

Ледяная гора, на которой стоит Кейт, рушится. Девушка оказывается в хижине в деревне Юкол. Выходим из домика и разговариваем с вождем. Позади героев несколько оленьих рогов. Берем их и идем направо.

На жерди сидит сова, за которой совсем недавно погнался Юки. Идем дальше. В левой нижней части экрана находится кожаный ремень. Соединив его с рогами оленей, Кейт станет обладательницей отличной рогатки.

Идем назад, к барабанам. Пытаемся пройти под ними. Неудачная попытка!

Возьмите рогатку и стреляйте немного левее флага. Кейт собьет сосульку, которая испортит механизм. Проход в хижину целительницы свободен. В хижине лежит без сознания Ганс. Поговорите с женщиной. Для спасения Ганса вам придется отправиться в его сон. Целительница поможет Кейт, но для этого ей нужно принести магические ягоды. Возьмите колесо с левой полки и маску народа Юкол около костра. Выходим из домика.

Продолжаем двигаться направо. Остановитесь, когда дойдете до сооружения из веток на берегу реки. Берем пустую флягу, прикрепляем ее к крюку и наполняем водой. Забираем флягу

и пробку, которая лежит на земле перед устройством. Поворачиваем налево, проходим под рельсами по мосту из бивней. Справа от моста находится пещера, заходим внутрь, поворачиваем налево. В конце пещеры есть ледяной лабиринт. Рядом сидит ничего не подозревающий хомячок, которого мы скоро замучим. В самом лабиринте лежат красные ягоды, которые и нужны целительнице.



Возвращаемся к сове, вешаем колесо на ее жердочку. Когда колесо возвращается, оно скрипит; когда колесо скрипит — сова летит на звук. Перед ледяным лабиринтом расположена такая же жердь. Вращаем колесо — сова послушно прилетает к Кейт. Хомячок пугается совы и прячется внутрь лабиринта. Идем к входу в пещеру, но в этот раз поворачиваем направо. О чудо! Здесь находится такая же жердь. Вешаем колесо. Несчастный хомяк наконец-то заползает в правильный тоннель. Берем пробку и закрываем крайний справа выход из лабиринта. Возвращаем сову в левую часть пещеры. Хомяк продвигается в верном направлении. Перемещаем пробку немного левее, подопечный прыгает, затыкаем следующую дырку. Заливаем ледяную колбу водой из фляги, хомяк держится молодцом.

Превращаем рыбий скелет в миниатюрную лестницу и забираем выкатившиеся из лабиринта ягоды.



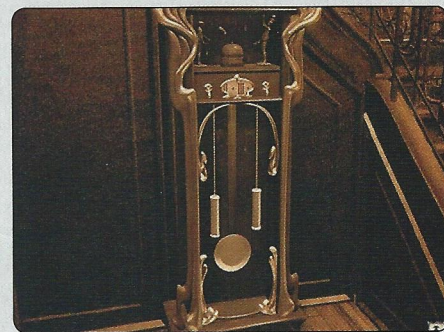
Получив ягоды, целительница отправляет нас в городок Валадилен, он же — кусочек памяти Ганса.

Валадилен

Заходим в пещеру, поднимаем игрушечного мамонта. Разворачиваемся, идем по тропинке и разговариваем с девочкой. Продолжаем путь. Оказавшись на городской площади, сворачиваем направо к особняку.

Кейт должна похозяйничать в этом доме. Единственная загвоздка — хозяин особняка Родольф Воралберг, который сидит в гостиной. Из разговора с ним выясняется, что сегодня, как и в любой другой день, ровно в 7:15 он идет на свою фабрику.

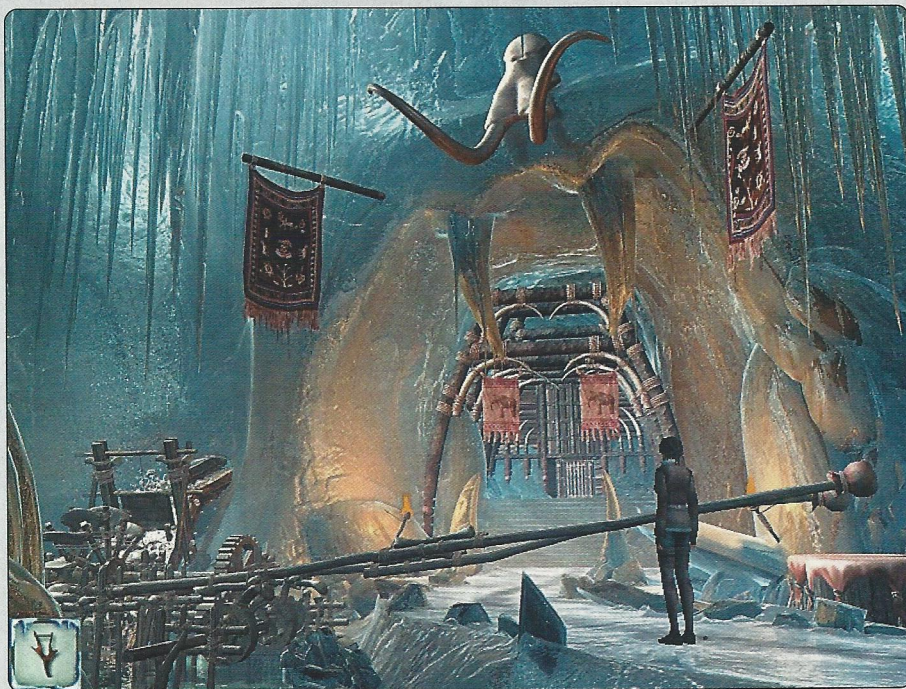
В коридоре висят часы, текущее время — 2:45.



Щелкаем правым переключателем — выставляем куранты на 2:30, добавляем еще пятнадцать минут с помощью левого переключателя. Поворачиваем фигурки в верхней части корпуса и запускаем маятник. Тянем за правую гирию. Теперь переводим стрелки самих часов: они должны показывать 7:15.

Нажимаем на колокольчик. Вуаля! Не подозревающий о наших манипуляциях Родольф уходит на фабрику. Дом в нашем распоряжении.

На столике в гостиной лежит ключ от мансарды. Поднимаемся наверх. За дверью стоит маленький Ганс. Дайте ему игрушечного мамонта, Ганс скажет что-то о своем сердце и исчезнет. Подойдите к столу, Кейт возвращается в реальный мир.



Воскрешение Ганса

Выходим из хижины целительницы. Обратите внимание на круглый амулет "ловец снов"; дотронувшись до него, Кейт услышит слова Ганса: он говорит, что только Оскар может помочь ему выздороветь.

Переходим через мост из бивней, но на этот раз поворачиваем налево. Карабкаемся по высокой лестнице, поднимаемся по ступенькам и пересекаем платформу. Выходим из пещеры: Кейт оказывается перед поездом. Болтаем с местными жителями, они рады познакомиться с нами, но, к сожалению, владеют только юкольским языком.

В поезде стоит Оскар, аборигены боятся его, и робот не хочет выходить наружу. Даем Оскару маску – "совсем другой человек!", местные жители помогут Кейт вытащить поезд из снега. Проверив прочность троса, забираемся на платформу, тянем рычаг. Поезд въезжает в деревню.

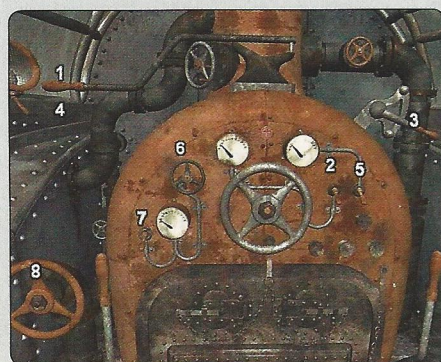
Возвращаемся в пещеру, спускаемся по лестнице. Заходим в поезд и рассказываем Оскару о словах Ганса. Оскар говорит, что время его настало, прощается с Кейт и уходит в хижину целительницы. В полном недоумении следуем за ним.



Оскар лежит на полу. Его туловище подозрительно напоминает циферблат. Нажмите на кнопки, соответствующие 3 и 7 часам. Теперь на 12, 3, 6 и 9. Возьмите механизм.

Отдадим должное Гансу: он очень тщательно подготовился к путешествию в Сайберию. Отныне, тело Оскара будет служить ему своеобразным скафандром.

Идем в кабину машиниста. Подойдите к двигателю и установите в него механизм Оскара. Вертим вентили и дергаем рычаги согласно рисунку.



Поезд трансформируется в приспособленный для путешествия за Полярным кругом катер. Рядом с воротами стоит старейшина, прощаемся с ним. Забираем Юки из загона и поднимаемся на борт.

Приятного плавания

Насладившись красотами ролика, возвращаемся в тягостную реальность. Лодка застряла во льдах. Спускаемся на лед, идем вперед. Кейт находит незаменимую в хозяйстве вещь – бивень моржа, с помощью которого можно вытащить якорь. Подходим к лодке. Откуда ни возьмись, на борту появляется Иван. Пора, давно пора его проучить!

Идем налево к колонии пингвинов и кладем матрешку в гнездо. Любопытные птицы мигом обступают Кейт, радуясь диковинному прибавлению в семействе. Возвращаемся к берегу, достаем бивень и используем его как рычаг. На отломившейся льдине Кейт подплывает к катеру и заберется в него через заднюю дверь.

Оказавшись на нижней палубе, потяните за рычаг и выкатите бочонок на середину комнаты. Заходим в каюту, разговариваем с Гансом. Поднимаемся по лестнице (в этом месте и прятался Иван), на полу лежит коготь. Берем коготь, залезаем на бочку и привязываем находку к веревке. Еще раз тянем за рычаг: парус поднимается, наш корабль на полной скорости летит в Сайберию, а Иван падает за борт. Поделом ему.

Сайберия: в поисках мамонтов

Ганс сходит на берег. Спускаемся на нижнюю палубу, на задней стенке висят два плаката. Посмотрите, может быть, сами догадаетесь, как решить последнюю головоломку. Пока Кейт изучала плакаты, Юки впал в спячку. Выходим из корабля. Идем направо, забираемся по лестнице. Подойдите к телу аборигена и возьмите медальон.

Спускаемся, идем налево. В нижней части экрана находится сундук с тремя камнями. Забираем их, возвращаемся назад, на развилке поворачиваем налево. Присев на корточки, Кейт сможет найти еще один камень и цветок.

Поднимаемся на палубу и, сверившись с записями Алексея, даем цветок Юки, который немедленно просыпается. Идем к сундуку, спускаемся по лестнице. Ганс ожидает нас около ворот. Опускаем рычаг, Юки поможет поднять ворота. Не отстаем от Ганса.

На земле – круглая плита. Изображенные на ней символы в точности повторяют медальон Юкол. Рядом с плитой лежит пятый камень с рисунком. Расположите все пять камней согласно картинке.

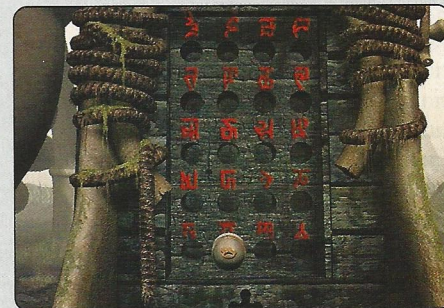
Вращаем колесо слева от плиты. В ее центре появится ключ из слоновой



кости (заметьте, что камень находящийся в направлении на семь часов, изменить свое положение). Поднимаем ключ и говорим с Гансом. Он просит Кейт сыграть музыку, которая привлечет мамонтов. Спускаемся с горки, становимся перед огромной трубой. Подойдите к панели с отверстиями в четыре ряда и шесть столбцов.

Вставляем ключ в крестообразное отделение, затем – во второе слева в нижнем ряду.

Поворачиваем антенну.



Делаем один шаг налево. Регулируем отверстия:

верхний ряд: открыто – полуоткрыто – открыто;

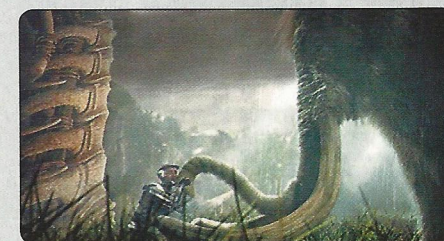
нижний ряд: полуоткрыто – закрыто – открыто.

Поворачиваем оба рычага.



Льет дождь, Ганс сидит на качелях... И даже если бы Syberia не была отличным квестом, всю игру стоило пройти хотя бы ради этого сказочно красивого и очень грустного финального ролика.

Н



Илья ПОЛЯКОВ

На третьем ходу выяснилось, что гроссмейстер играет восемнадцать испанских партий.
И. Ильф и Е. Петров. "Двенадцать стульев"

New-Васюки

★ Жанр Action/Strategy ★ Издатель Strategic Simulation, Inc. ★ Разработчик Free Fall Associates ★ Дата выхода 1994

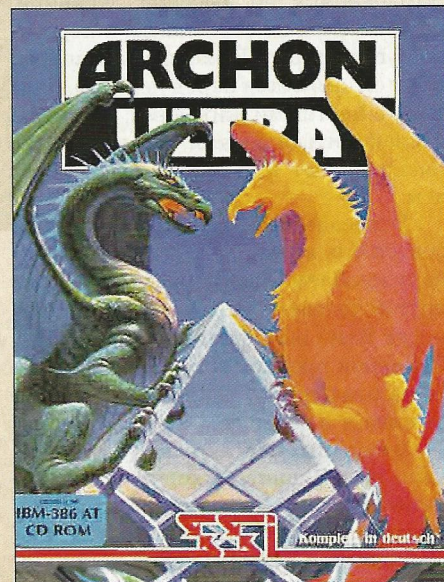
С корабля на бал, цепляясь шаровидными панталонами за необстрелянные перила, в нашу метафорическую Forgottenware-гостиницу вваливается удивительный постоялец. Помытым фасом гость похож на вечно молодую забаву - шахматы, а в профиле страстно играют желваки опереточного злодея Mortal Kombat. Что характерно - сходство удивительно. С двумя. Эге, Мария, запрягай!

Но к сути. Перед настороженным взором всплывает изрядно подретушированная клетчатая доска. На ее черно-белой опушке пасутся валшепные щющества, принципиально не похожие на хрестоматийных коней/ферзей. Создания урчат, озорно поигрывают опрятной анимацией и ласкают память приятными ассоциациями с книжицей "Мифы и легенды народов мира" за 1972 г. Согласно не-

писаному правилу, игрок мечется Буридановым ослом между двумя сторонами поединщиков. Хороших и Замечательных представляет собой псевдо-мидивальное попури - Добрый Маг, единороги, рыцари и тому подобный клуб пионерских пипеток. За ревом Подлых Злодеев отвечают Злая Колдунья, василиски, баньши - далее по неизменному прейскуранту. Пользуют, мерзавцы, хлебную фэнтезivotчину без малейшего стеснения...

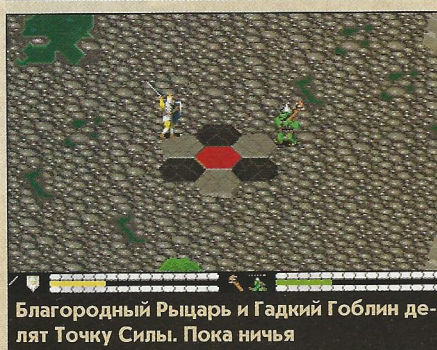
Однако животворного макияжа старцам из Free Fall Associates показалось мало. Коллектив решился на опасный эксперимент. Тайное желание навальть в логику-стратегическом поединке интеллигенту-очкарику теперь позволено следующим манером. Когда две зверушки сталкиваются лбами, картина резко меняется: игропроцесс стремительно выдергивается из сонного пошагового режима и награждается real-time боем. Да, да, главное блюдо подано! Два бойца страшно воют, злобно клацают клыками, повинаясь клавишным приказам изнывающих от азарта пользователей. При должном мастерстве юзера простой зеленый гоблин право имеет хорошенко сунуть в нос огромному дракону. Чудеса случаются регулярно и повсеместно! Вот на экране бодаются желтокрылый феникс и ушастый шейпшифтер. Спецэффектов - через край, клавиатура хрустит под напряженными пальцами. "А-а-а!" - вопиет к потолку опешивший от такого нахальства гроссмейстер: он только что сломал кисть в попытке отбить огнедышащего монстра у супротивника.

Читатель? Ты еще здесь? Или уже опрометью бежишь проверять, не охотятся ли твои шашки-в-дамки на полуденных тараканов? Не бойся, друг мой, все еще впереди. Вволю покрутив геном игровой фауны, разработчики решили провести сеанс вивисекции над незыблемым - самой доской. Только в Archon Ultra клетки циклично меняют цвет, заставляя пересматривать всю стратегию партии: светлая сторона имеет ярко выраженное преимущество (как в атаке, так и в защите) на белых квадратах, Черная же - строго наоборот. Консервативность шаловливо размахивает семейными трусами над головой. А не желает ли хассиян жакнуть излишне враждебную пешку вызванным из небытия Каменным



Между прочим...

Archon Ultra - не оригинал, это римейк еще более древней игры. Самый первый Archon еще в 84 году щеголял CGA-графикой.



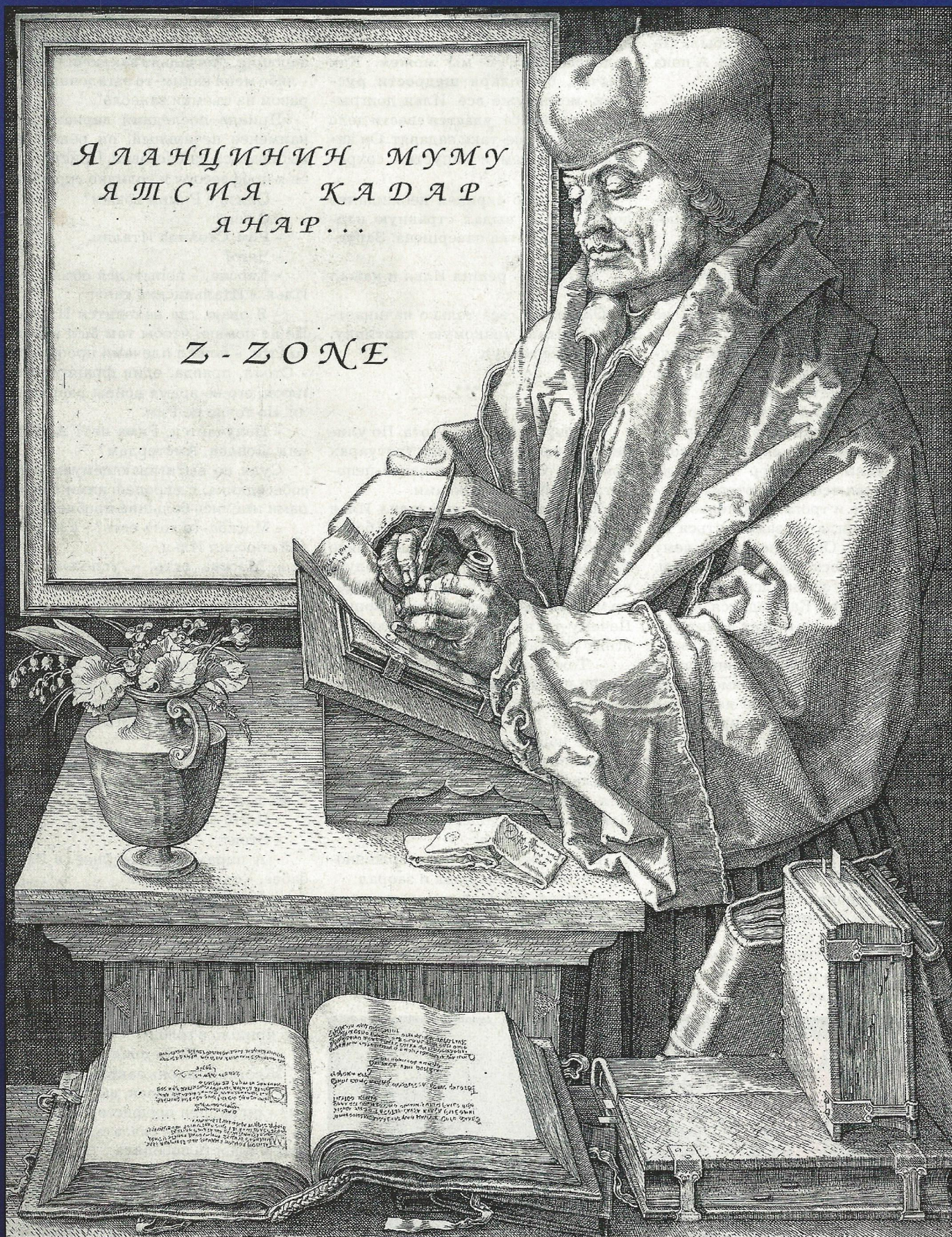
Элементом? Повернуть время вспять? Оживить погибшего воина? Как пожелаете-с. Изучайте список одноразовых заклинаний в обмен на реализацию кушающих целый ход, но эффект дающих удивительный.

Вдобавок к общей клумбе сюрпризов на поле посажены особые Power Points. Фигуры, ступившие на них, зализывают полученные в боях раны, становятся неуязвимыми для большинства заклятий, а владение всеми Точками Силы гарантирует счастливую моментальную викторию.

Простая арифметика: в узкой диогеновской бочке двух мегабайт медитирует уникальный образчик титулованных кибергоспод. Несмешиваемые ингредиенты слились в один сверхсуп, вызвав при этом фейерверк положительных вкусовых галлюцинаций. Посетителям понравится. Шеф-повар дает усы на отсечение. А ему стоит верить. Банзай, геноссен.

Я ЛАНЦУНИИ МУМУ
ЯТСИЯ КАДАР
ЯНАР...

Z-ZONE



Альтернатива

- Чтоб в понедельник был. На этот раз должно получиться. А пока не вздумай ничего трогать.

- Да понимаю, не маленький.

- Ну, мало ли. Вдруг от любопытства. Или от скуки.

- Как будто мне заняться нечем, - встал в позу обиженного Илья.

- Да я так, на всякий случай, - профессор купился. - Ладно, до понедельника.

"Слава богу, обошлось, - перевел дух Илья, когда профессор ушел. - А то бы еще полез, установил какую-нибудь гадость. Хотя и лох, но ведь заумные вещи творит".

Понятное дело, следовать полученным указаниям он не собирался. Особенно в части "ничего не трогать". Дежурство в пустой лаборатории закончится только в субботу вечером, и помирать от скуки - прозорлив все-таки профессор - Илья не желал. А раз все компьютеры заняты в проекте и трогать их нельзя, то почему бы тогда не замахнуться на центральный. Особенно если к нему прилагается роскошный видеошлем.

Профессор занимался альтернативной историей. Как водится, в России подобная тема может заинтересовать только иностранцев. Их влияния оказались неожиданно щедрыми, даже появилась возможность не только просчитать, но даже, так сказать, пощупать. Пока, правда, не ладилось. Профессор нервничал, Илье было все равно. Он занимался своим альтернативным сценарием. Тоже, впрочем, не очень удачно.

Французы вынеслись быстро. Но потом русские, монголы и зулусы взяли страну в клещи, и Илья из наступающего переквалифицировался в обороняющегося. Развитие, естественно, затормозилось. Жизнь при коммунизме не спасала. Две тысячи четвертый год, а у него лишь первый танк. Да и то, технология укрadena у русских, подразделение

скорее пугательное, чем завоевательное. Мол, и мы можем. Как обычно, благодаря щедрости русских, могли уже все. Илья доигрывал из интереса: удастся свести дело вничью или все-таки задавят. Он надел видеошлем и запустил сохраненку.

Компьютер скрипел неожиданно долго. Потом выдал странную надпись: "Обработка завершена. Запустить?"

"Ерунда", - решил Илья и нажал Enter.

Оказалось, все только начинается. Ожидая знакомую картинку, Илья даже заснул.

Проснулся он от грохота. По улице шли танки. Народ на тротуарах кричал что-то приветственно-непонятное и махал флажками.

"Приснилось", - определил Илья и уцепился за руку. Стало больно, но ничего не изменилось. Только на доме напротив появилась полужанная картинка с надписью "Идеям марксизма-ганнибализма верны!" Почему-то вспомнилось "Молчание ягнят", но там танков не было.

- Тоже мне, величайшее достижение наших ученых, оружие победы, - пробормотал кто-то впереди. - Обокрали русских, думают, что те еще не наштамповали с десятков таких колонн.

Илья присмотрелся - человек был очень похож на профессора. Покрутившись, Илья рискнул:

- Привет, проф!

Тот тут же сделал восторженно-глупое выражение лица и заорал:

- Слава доблестным танкистам Карфагена!

У Ильи отвалилась челюсть. Историю он помнил, Карфаген должен был быть разрушен задолго до появления танков.

"Либо я сошел с ума, либо окружающие, - печально заключил Илья, - либо меня каким-то загадочным образом на съемки занесло".

Приняв последний вариант как наименее печальный, он решил не выбиваться из массовки. Пристроился к профессору и солидно спросил:

- Опять с Римом воюем?

- С кем?

- Рим. Столица Италии.

- Чего?

- Европа, - попытался объяснить Илья. - Итальянский сапог.

- Я знаю, где находится Италия. Но не помню, чтобы там был какой-то Рим, - пожал плечами профессор. - Стоял, правда, один французский город, его во время войны разрушили. Но точно не Рим.

- Получается, Рима нет? А Мадрид, Лондон, Амстердам?

Судя по вытягивающемуся лицу собеседника, с европейскими столицами имелись большие проблемы.

- Москва-то хоть есть? - с надеждой спросил Илья.

- Москва есть, - успокоил его профессор.

- А Париж?

- А где мы, по-вашему, находимся?

Илья завертел головой. Уродливые серые пятитажки с его представлениями о городе-мечте не вязались совершенно. И чего-то остро не хватало.

- А где Эйфелева башня?

- Где ей и положено быть. В Москве.

- И что она там делает?

- Стоит.

- А пирамиды, наверное, в Зимбабве, - съязвил Илья.

- Хотя что-то из географии вы помните, - пробурчал профессор и демонстративно отвернулся.

Илья решил оставить психа в покое и не выделяться из толпы. Прислушиваясь к тому, что скандировали, не хотелось, и он заорал первое, что пришло в голову:

- Вперед! На Берлин!

Жесткая ладонь закрыла ему рот.

- Молодой человек, вы с ума сошли? - прошипел профессор.

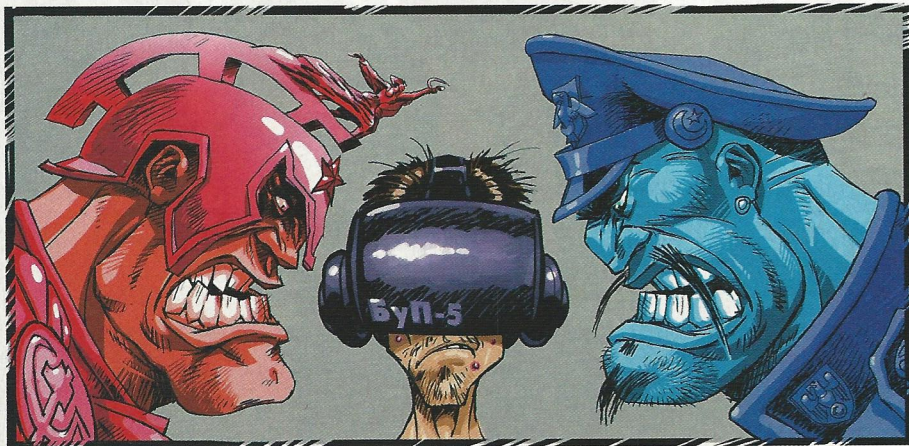
Илье хотелось сказать, что да, но осторожность победила:

- Нет. А что?

- Как будто не знаете. Немцы уже лет тридцать наши верные союзники. Не сдерживай они агрессию Теночтитлана, нам бы пришлось еще и ацтекские десанты отбивать.

- Не понял. Ведь ацтеки в Южной Америке.

- Да.



- А немцы тогда где?
 - В Северной. Великая империя германской нации раскинулась от Атлантического до Тихого океана.
 - А американцы куда делись?
 - Никуда. Я же сказал: ацтеки - в Южной, немцы - в Северной.
 - А что было до того, как пришли немцы?
 - Куда?
 - В Северную Америку.
 - Они всегда там жили. Не спорю, этот народ моложе других. Но Берлин с самого основания стоит на берегу Атлантики, и ни о каком переселении сведений нет.
 - Блин, а настоящие американцы? Там же рядом с немцами должен кто-то быть.

- Вы имеете в виду орды воинственных варваров? Тогда при чем тут немцы? Эта напасть появляется на окраинах любого государства. И откуда только берутся? Возникают из неизвестности и нападают на все, что движется.

- Мне нужны американцы! - не выдержал Илья. - Настоящие американцы! Вашингтон, Нью-Йорк.

- Так вы про племя Линкольна? - сообразил профессор. - Действительно, нашли такое лет тридцать назад. Но, молодой человек, это же вопиющее незнание географии: перепутать Америку с Австралией.

- Американцы в Австралии?

- Да, если вы с таким упорством желаете называть их американцами. Дикари, до сих пор ездят на колесницах. Пары транспортов с кавалерией хватило бы, чтобы пройти Австралию с запада на восток и с севера на юг.

- Ну и получили бы, - почему-то обиделся Илья.

- От людей, которые даже незнакомы с порохом? - усмехнулся профессор. - Или порох мы им уже подарили? Вряд ли, великий вождь предпочитает отделываться чем-нибудь бесполезным вроде демократии.

- Великий вождь - это Ганнибал? - сообразил Илья.

- Ну да, - профессор нервно оглянулся и добавил, - генеральный секретарь КПК, мудрый правитель, ведущий нас от победы к победе многие тысячи лет.

- КПК? А куда Мао Цзэдуна дели?

- Его страна уже давно завоевана русскими и монголами.

- Понятно. Мао погиб, последние китайские коммунисты бежали в Африку, где и избрали товарища Ганнибала своим вождем.

- При чем здесь китайцы? Ганнибал всегда был нашим лидером. И раньше, и сейчас, когда Коммунистическая Партия Карфагена ведет народ...

- Знаю, знаю, проф, в школе учили. Пятилетку в четыре года, пионер - всем пример, заветам Ленина верны и прочая...

Профессор побелел и быстро зашептал:

- Не знаю, чего вы добиваетесь, и знать не хочу. Запомните: я вас не видел, вы меня не видели. У меня и своих проблем хватает.

Сказав это, он нырнул в толпу.

- Куда вы? - Илья бросился следом.

У профессора, похоже, не выдержали нервы. Он повернулся, ткнул в Илью пальцем и закричал:

- Товарищи! Держите русского провокатора!

Пришедший в субботу вечером сменщик был сильно удивлен. Илья сидел с видеоплеом на голове и усталым голосом объяснял пустоте, что хоть и русский, но не шпион, никакой подрывной деятельности в Париже не вел, вести не собирался и ничего не знает об агентах Чингисхана в этом городе. Сменщик был человеком осторожным, ничего выключать не стал, а принялся названивать профессору. Однако поиски последнего затянулись, и до утра воскресенья Илья просидел в застенках парижского КГБ.



Куда вы хотите поехать сегодня?

Мальдивы



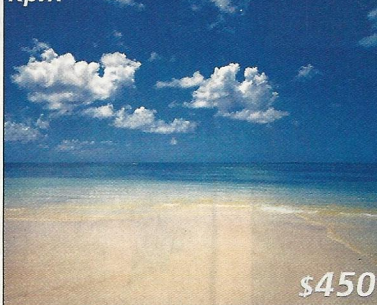
\$1200

Гоа



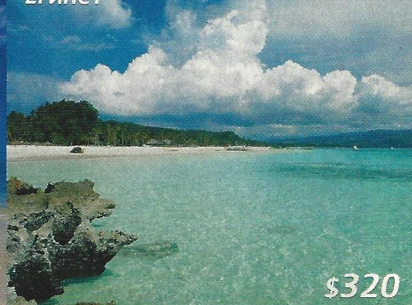
\$830

Крит



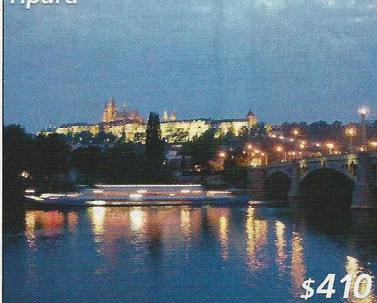
\$450

Египет



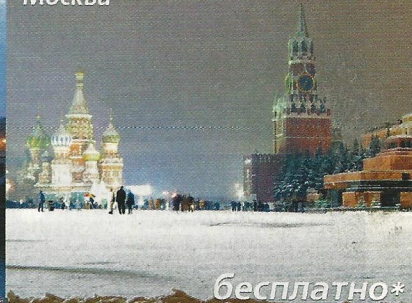
\$320

Прага



\$410

Москва



бесплатно*

* Для жителей Москвы и ближайшего Подмосковья



Альфа Трэвел

202-42-04

www.alfatravel.ru

Мы находимся в 5 минутах ходьбы от Кремля

Лиц. ТД-25252

Для назвавших кодовое слово "HIT.RU":

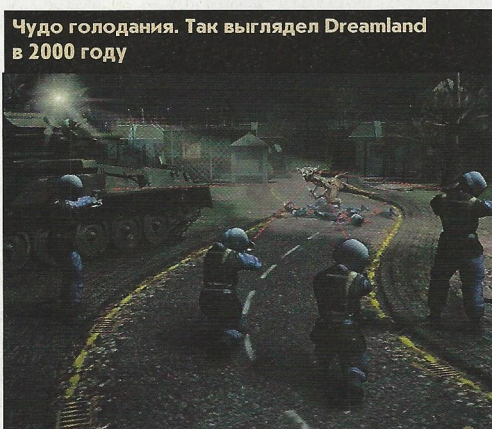
СКИДКА 3%

HIT RU

Болек и Лелек¹ делают компьютерные игры

Продюсеры Miramax решили сэкономить. Уволили Тарантино, и третью часть "Убить Билла" будет снимать какой-нибудь малоизвестный режиссер на киностудии "Рига-фильм". Бюджет и сроки — чуть меньше, чем выделяют на съемку одного эпизода сериала "про ментов"... Вы уверены, что такого просто не может быть? Да сплошь и рядом, в наших с вами компьютерных играх.

11 апреля 2001 года



Чудо голодания. Так выглядел Dreamland в 2000 году



Так выглядит, построенный на его костях UFO: Aftermath в 2003



Издатели Titus и Bethesda решают, что разработка Dreamland, легендарного продолжения X-COM, выходит слишком дорого, закрывают проект и передают все наработки по игре малоизвестной чешской студии Altar Interactive. Появившаяся в итоге UFO: Aftermath не стала провальной, но это была не та стратегия, после выхода



каждой части которой требования к тактическим играм вырастали на порядок. Да и по графике UFO: Aftermath образца две тысячи третьего года была на порядок слабее, чем Dreamland образца двухтысячного. И сейчас, так и не сменив графический движок, Altar Interactive клепают продолжение — UFO: Aftershock. Релиз намечен на конец следующего года, и есть все шансы, что к тому времени движок игры можно будет сдать в дом престарелых.

Почему от разработки была отстранена команда братьев Голло-

пов? Потому, что они делали стратегии второй десяток лет, и запрашивали под первоклассную игру соответствующий бюджет.

28 октября 2003 года

В конце 90-х у компании Sierra трижды сменилось руководство, и кому-то из бесконечной череды менеджеров пришлось в голову прикрыть разработку нескольких гениальных квестовых серий.

Но поскольку сейчас дела у Sierra идут не то чтобы хорошо, было решено залатать очередную дырку в бюджете, возродив известную и, главное, прибыльную марку Larry (за десяток лет было продано порядка 35 млн. игр этой серии). Разработчиком выбрали High



Такой красивой текстуры, как у тебя на шляпе, я не видел с 98 года!

1. Ничего против творчества студии "Бельска-Бяла" (которой все права на "Болека и Лелека" принадлежат) мы не имеем, для своего времени там делали неплохие мультфильмы.



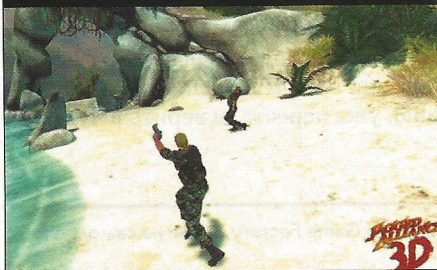
Voltage. До того, как приняться за продолжение одного из лучших квестов в истории, эта студия создавала аркады и спортивные симуляторы для приставок. Сейчас они утверждают, что делают настоящего "Ларри", того самого, с классическим вкусом. Но до тех пор, пока страшно смотреть на аляповатые скриншоты, вряд ли слова могут хоть кого-то убедить.

Почему не был приглашен Эл Лоуи – гуру, создавший все игры про Ларри? Потому, что первое условие, которое бы он поставил – нормальный бюджет.

4 июня 2004 года

Strategy First публикует пресс-релиз, вызвавший немое восхищение у всех ценителей стратегического жанра: еще никто до этого так запросто не отдавал под нож две отличные серии.

Похоже, кто-то уже получил на тропическом острове свою долю райского наслаждения



цитатник

Так говорил Виталий Шутков, без всяких шуток



"Я пожалуй промолчу про отношение к русским игрокам у бружеев, наши умеют себя зарекомендовать с плохой стороны (форум "МиСТ ленд - Юг")."

"Однозначно. Наши художники – самые лучшие художники. Они рисуют, создают всевозможный арт, пьют кофе и слушают музыку, вместе над чем-то смеются и поражают нас полетом своей фантазии" (новость сайта "МиСТ ленд - Юг").

"Game Factory Interactive and Strategy First are pleased to announce that they have entered into a contract that will see MiST Land South (Game Factory's development studio) develop the following titles on behalf of SFI: Jagged Alliance 2 in 3D, Disciples III and Jagged Alliance 3, all for the PC platform."

Практически тем же самым текстом на русском отмечился и сайт www.mistgames.ru, только при переводе куда-то потерялась фраза, что "МиСТ ленд - Юг" – студия Game Factory".

"Компания Game Factory Interactive заключила соглашение с канадским издателем Strategy First о разработке новых игр из легендарных серий Jagged Alliance и Disciples в стенах компании "МиСТ ленд - Юг".

Согласно договору студия "МиСТ ленд - Юг" становится разработчиком трех проектов: Jagged Alliance 3d, Disciples III и Jagged Alliance 3".

Далее по тексту шли взаимопоклоны и обещания "приложить все уси-

Выкормыши

Они выросли и забыли своих родителей



Dynamics, и вот уже год, как о Ларисе ровным счетом ничего не слышно.

Tomb Raider

После того, как Core Design несколько раз сменила состав и завалила разработку Tomb Raider: The Angel of Darkness, серию передали Crystal



Quake 4

Самая благополучная игра на этих страницах. Чтобы серия с таким громким именем не простаивала, id просто отдали ее коллегам из Raven Software (за плечами которых более чем качественные Hexen, Soldier of Fortune и Jedi Knight II). В 2003 году в Сеть окольными путями попал ряд артворков и моделей из игры, против публикации которых разработчики, к сожалению, очень протестуют.

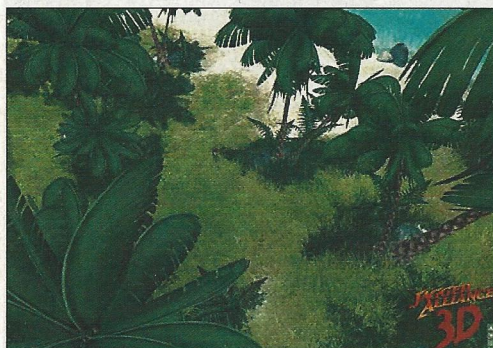


Legacy of Kain

Еще в 98 году Crystal Dynamics забрала все права на серию у разработчиков из Silicon Knights, с тех пор стильная RPG всего лишь деградировала до уровня качественной аркады, не затронув такие интересные жанры, как тайкун и онлайн-казино.

лия". Мы бы посоветовали, для начала, приложить усилия, и все-таки выучить название игры, которую им предстоит разрабатывать. А то первые несколько дней так и писали "Jagged Alliance" с одной L, пока на ошибки уже не начали указывать посетители форума.

Фанаты JA не могли не задаться вопросом, почему разработчиком выбрана именно эта студия? Из былых заслуг "МиСТ ленда" можно вспомнить низкопробную стратегию "История войн: Наполеон" и тактику-RPG "Код Доступа: Рай" (тоже не высшего качества), выпустив которую, разработчики разругались с прежним издателем "Букой" и сбежали к "Руссоби-М". Правда, при этом директору студии Виталию Шуткову пришлось создавать "новую" компанию с красивым названием "МиСТ ленд - Юг". Западные игроки, разумеется, ничего этого не знали. Наиболее подозрительные отправились искать информацию о студии, которой доверили делать



следующие части легендарных игр, нашли рецензии на Paradise Cracked с рейтингами в районе шестерки и ужаснулись.

Две игры со схожим названием из серии Jagged Alliance – не ошибка, это просто не очень удачный коммерческий ход. Jagged Alliance 3D разрабатывается на движке еще не вышедшей “Альфы: Антитеррор” и будет небольшой и достаточно линейной игрой (ближайший аналог – JA2: Unfinished Business). Сами разработчики называют это – “пробой пера”, но в русском языке есть более емкое выражение – “отбить деньги”. Jagged Alliance 3 должна быть, полноценной игрой, новым словом и пр. Виталий Шутов утверждает, что эти два проекта будут разработаны последовательно. Но даже если дело обстоит именно так, сейчас в команде “МиСТ ленд - Юг” числятся 34 человека, на плечи которых лягут Disciples 3 и JA 3D, плюс, остается собственный проект – “Альфа: Антитеррор”. Три игры не может себе позволить разрабатывать даже Blizzard. А в “МиСТ ленд - Юг” далеко не близзардовский штат разработчиков, как по количеству, так и по качеству. Сейчас в Сети вывешено объявления о наборе на целый ряд вакансий.



Будем надеяться, что свежие сотрудники будут сплошь самородками, и сразу же поднимут игры компании на новый уровень. Если же у “МиСТ ленд - Юг” и в этот раз ничего не получится, в запасе еще остается Север, а также Запад, Восток и Зюйд-Зюйд-Вест.

Даже не будем спрашивать, почему JA3 не поручили делать создателям всей серии – Яну и Линде Карри, а также бывшим сотрудникам Sirtech (хотя мы не видим других причин помимо экономических). Но если издателям так уж хотелось сменить разработчиков на команду из России, почему не выбрали Nival, у которой в портфолио есть Silent Storm? Более подходящего преемника тяжело придумать. Ответ будет все тот же: Nival запросит приличный даже по западным меркам бюджет.

Кстати, обратите внимание на имя второго издателя. Что это за Game Factory Interactive, вы знаете? Мы, признаться, тоже нет. Что это за издатель такой, о котором мы не слышали?

Отыскав сайт в Сети, мы зашли и обнаружили, что эта компания на территории России издавала WARHAMMER: FireWarrior и адд-оны к Disciples 2. Ничего себе, а мы-то думали, что эти игры издает “Руссобит-М”². Если вы не поленитесь открыть сайт www.gamefactoryinteractive.com в виде html, то там найдется чудный кусочек кода:

```
<meta name="revisit-after" content="5 days">
```

```
<meta http-equiv="reply-to" content="plot@russobit-m.ru">
```

```
<meta name="resource-type" content="document">
```

Самые догадливые могут задуматься над тем, как в первых строчках оказался электронный адрес Вячесла-

ва Плотникова, вице-президента “Руссобит-М” по развитию.

Собственно, шут с ним с “Руссобитом”, не про него сейчас разговор. В первую очередь мы хотели обратить внимание на тенденцию, которая печальна и сама по себе, без всяких руссобитов. В нашей индустрии не так-то много великих игр. Эти игры стали великими потому, что в них вкладывали душу очень талантливые люди. Потом издатели тратили серьезные деньги, чтобы выкупить некоторые игровые имена. Теперь эти компании хотят сэкономить на разработке и отдают продолжения великих игр малоизвестным девелоперам. Люди, которые создали легенды, сидят без дела, а продолжения их творений делают те, кто вчера проходил эти хиты в ближайшем интернет-клубе. С огромной вероятностью на выходе мы получим малобюджетные игры с яркими названиями. И самое ужасное, что эти игры будут продаваться. Просто за счет раскрученной игровой марки.

Мы искренне обрадуемся, если “МиСТ ленд - Юг” окажется в состоянии создать игры, которые будут хотя бы чуть-чуть напоминать Jagged Alliance, и если им удастся привлечь к разработке Патрика Ламберта (этот гениальный канадский художник отвечал за весь арт к Disciples). Мы не поскупимся на рейтинг, если Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude будет веселой и красивой игрой. Мы станем с упоением играть в Aftershock, если только она не будет такой серой и вторичной, как UFO: Aftermath. Но нашему изданию недавно исполнилось семь лет, мы совсем большие и, к сожалению, уже перестали верить в чудеса.

Н

2. Тщательно изучив коробку “Disciples 2: Гвардия Света”, нам удалось обнаружить крошечный логотип Game Factory, но ни на самом диске, ни в лицензионном соглашении пользователя мы названия этой компании не нашли.

Чертова дюжина потерь

Их убили, расчленили и съели, или Пропавшим без вести посвящается...

Редактор: Помнишь игру... (далее неразборчиво)?

Автор: А то! Классная должна была быть, зараза.

Редактор: Что с ней стало-то?

Автор: Да, кто ж теперь знает, столько лет прошло. И разработчиков, наверное, в живых уже нет.

Редактор: Нет, так дело не пойдет. Читатели должны знать правду. Нужен доброволец, готовый рискнуть жизнью и карьерой во имя правды... О! Ты (указывает на съездившегося Автора) будешь этим добровольцем. Выяснишь все, что было, и все, чего не было про... тринадцать, точно, тринадцать игр, которые по непонятным причинам так и не появились. Выбор - на твое усмотрение. Но помни, информация должна быть абсолютно достоверной, поэтому, допроси всех живых свидетелей, даже если им вырезали языки, подними из могил души разработчиков и обязательно посети храм приставочников-сатанистов. Они явно в этом замешаны.

Тут Автор начинает бормотать про то, что боится мертвецов, что его задолбали сатанисты, что все это незаконно, что он обратится в профсоюз, но, поймав глазами взгляд редактора, замолкает, берет с полки кнут, револьвер, нахлобучивает широкополую ковбойскую шляпу и понуро бредет к двери.

13 место. Летучий Голландец

- ★ Игра **Galleon: Island of Mystery**
- ★ Жанр **Action/Arcade**
- ★ Разработчик **Confounding Factor**

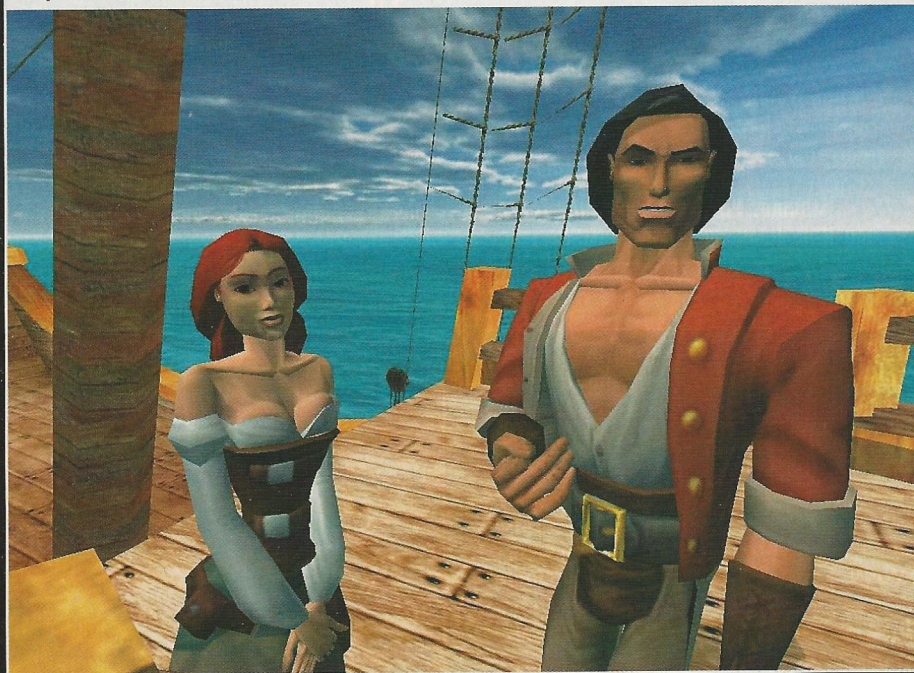
Galleon всегда принадлежала к враждебному нам лагерю консольных игр. И даже в лучшие времена, когда РС-версия еще числилась в планах разработчиков, явление игры на персональ-

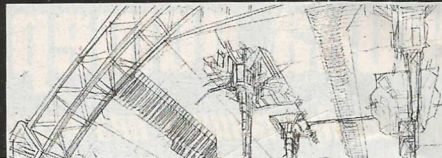
ные компьютеры должно было состояться только после соответствующих релизов на GameCube и X-ящике. Но вы же не думали, что мы смогли бы пройти мимо игры, в создании которой принимали активное участие творцы Tomb Raider — дизайнер Тоби Гарди и программист Пол Дуглас (при живом-то выпускающем)?

Что же интересного было сокрыто в трюмах Galleon'a? Львиную долю под-

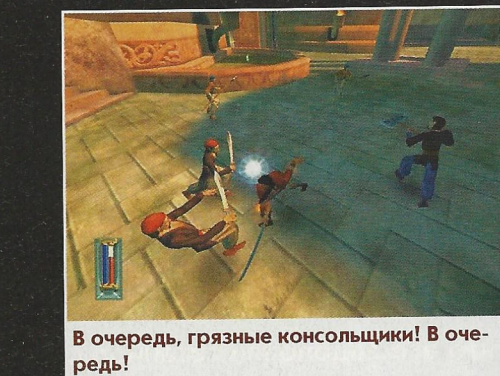
палубного пространства занимал привычный TPS с упором на прыжки и прочие выкрутасы, но, в отличие от сериала TR, употребление должно было стать настолько удобным, что для выполнения самых фантастических трюков требовалось бы не более десяти пальцев. А в специальном отсеке корабля, в который вела тайная дверь с пометкой "Посторонним вход в...", был найден продуманный до мелочей сюжет, повествующий о приключении бравого капитана Rhama в пиратско-фэнтезийном мире. Остальной груз, казалось, не представлял для нас никакого интереса в силу просроченного срока годности, правда, в бочонке с тухлыми яблоками случайно был найден довольно-таки несвежий труп. Вскрытие позволило обнаружить в желудке пациента полупереваренный

Морская идиллия



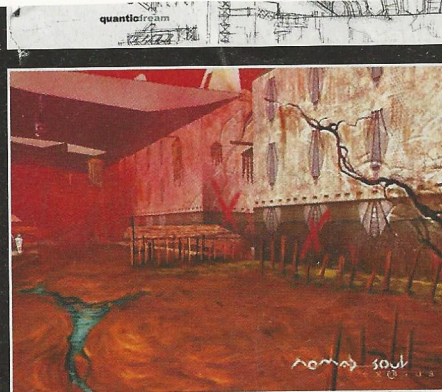


Большая белая акула на заднем плане была бы здесь очень кстати



В очередь, грязные консольщики! В очередь!

рекламный проспект, который поведал нам, что тело принадлежит игровому движку, чьей отличительной особен-



на железными рамками сюжета. Все-таки продукт получился пусть и стандартным, но вполне играбельным. А тут еще и пришедшая в середине 2000 года новость о начале работ над Omikron 2: Exodus. Может быть, в сиквеле нам выдали бы по полной программе все то, чего мы не нашли в первой части? Увы, через некоторое время разработка бы-

новый поворот... где же...



ных игр. Но свято место пусто не бывает, и вот уже Racing Legends готова сотворить то, чего не смогла сделать ее предшественница...

Обратившись к теме гонок Формулы-1, разработчики решили не ограничиваться каким-то конкретным временным эпизодом, а охватить всю историю королевских гонок. Достичь этого они хотят за счет того, что на рынок будет выпущена своего рода основа грядущих

Анализ судовых журналов позволил узнать предполагаемый срок прибытия Galleon в порт назначения под названием Релиз — конец 2002 года. Но финансовые штормы и организационные неурядицы превратили корабль-красавец в покинутый командой призрак морей. После чего судовладелец — компания Interplay — окончательно разочаровавшись в разработке, передала все права конкурентам из SCi. Ремонтные работы заняли пару лет, и вот уже новое судно, отправилось бороздить морские просторы в надежде все-таки достичь цели, правда, новые хозяева PC-версию посчитали лишним балластом и выкинули за борт. А жаль... (Судя по первым продажам консольной версии игры, Galleon возложенных на нее надежд не оправдала. — Прим. ред.).

12 место. Сестра, а может все-таки в реанимацию...

- ★ Игра **Omikron 2: Exodus**
- ★ Жанр **Action/Adventure**
- ★ Разработчик **Confounding Factor**

Первый Omikron хоть и не оправдал всех возлагавшихся на него надежд, но был вполне качественной игрой. И пусть обещанный разработчиками полноценный виртуальный мир, живущий по своим законам, оказался не совсем уж и полноценным и практически неживым. Пусть анонсированная возможность свободно путешествовать по душам местных жителей была строго ограниче-

слышно ни слуху ни духу. Многие игры похоронили... Ан нет, оказывается пациент еще дышит, пульс, правда, нитевидный, сердцебиение практически не прослушивается, но искорка жизни теплится в мертвенно-бледном теле. Откуда такой оптимизм? Дело в том, что не так давно руководство Quantic Dream заявило, что после релиза их нынешнего проекта — игры Fahrenheit (конец 2004 года), существует большая вероятность того, что работы над Exodus будут возобновлены, и что продолжение разработки обсуждается сейчас с рядом ведущих издательств. Нам лишь остается только успокоиться, ждать официального анонса и надеяться, что за время переговоров сиквел не откинет копыта окончательно.

11 место. Есть кто живой? или Все ушли за "Клиниским"!

- ★ Игра **Racing Legends** ★ Жанр **Автосимулятор**
- ★ Разработчик **West Racing**

Разработчики из компании West Racing больше всего в мире любят начинать революции. А больше всего не любят доводить начатое до конца. Во всяком случае, такое мнение складывается на данный момент. Первым проектом, которому они уготовили судьбу пророка в жанре автосимуляторов, была игра World Sport Cars. Правда, запланированное явление мессии так и не состоялось, а сам проект отправился в долгосрочный отпуск в Валгаллу компьютер-

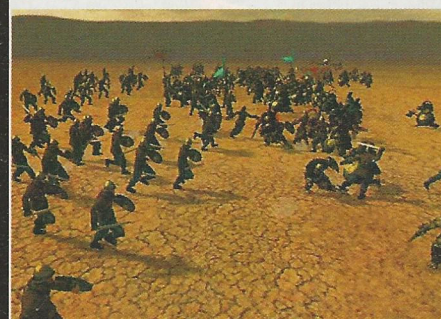
со выбранного периода на изначальный скелет. Хотите побить Робби Уильямса? Соответствующая эпоха в вашем распоряжении. Хотите сами пофантазировать на тему ближайшего будущего королевских гонок? Никто не помешает геймеру заняться вольным творчеством. Замысел воистину наполеоновский, только вот недавнее исчезновение сайта игры навеивает грустные мысли о том, что Racing Legends уже присоединились к World Sports Cars...

10 место. Королевство в опасности

- ★ Игра **Kingdom Under Fire: Crusaders**
- ★ Жанр **Tactics**
- ★ Разработчик **NCSoft/Phantagram**

Одна из последних потерь нашего рынка. И если бы сразу после выхода игры Kingdom Under Fire: War of Heroes нам бы сказали, что вторая часть проек-

Фанаты всюду обсуждали минувший матч



та будет сугубо консольная, мы бы ответили: "Да, пожалуйста!" Действительно, неужели мы пожалеем для наших глубокоуважаемых друзей, заблудившихся в дебрях Секретных Коробок, Игровых Кубиков и прочих Станций не самый лучший клон Warcraft'a II? Берите, не жалко! Но вот незадача, Kingdom Under Fire: Crusader пошла совсем по другому пути, взяв за образец потрясающую тактику Warhammer Dark Omen. И такие факты, как 150 юнитов в одном сражении, большой выбор тактических изысков, широкое применение осадной техники и боевой средневековой авиации (орлы! Боевые орлы!) в сочетании с вполне пристойной графикой способны заронить зерно оптимизма в душу самого прожженного скептика. И все это счастье пройдет ми-

мо нас, хотя на прошлогодней Е3 игра была анонсирована, как для приставок, так и для PC. Но впоследствии разработчики из Phantagor, соблазненные посулами Microsoft, совершили побег от своих старых боссов из NCsoft. При таком варианте развития событий мы можем надеяться получить PC-версию лишь через пару лет после выхода игры на Xbox. И это в лучшем случае...

9 место. Сон в летнюю ночь

★ Игра SimsVille ★ Жанр The Sims
★ Разработчик Maxis

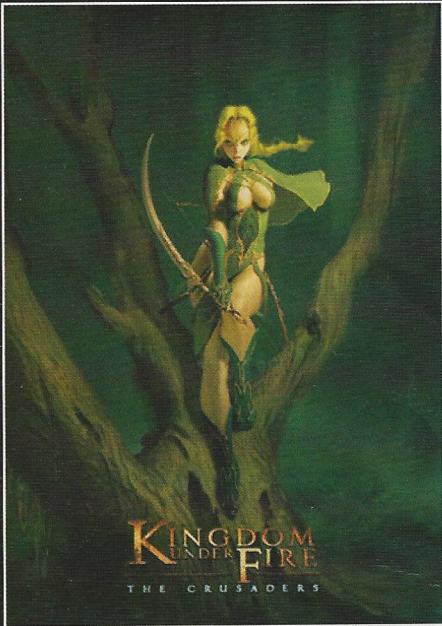
...Аманда Смит зевнула, потянулась и решила, что все-таки пора вставать. И хотя сегодня была суббота, а на уик-энд жизнь в тихом провинциальном городке буквально останавливается, валяться в постели до трех часов пополудни — это не дело. Надев розовые домашние тапочки, Аманда побрела на кухню, дабы позавтракать и попутно включила телевизор. Транслировали выпуск новостей. Диктор с улыбкой на лице рас-



Уголок идиллии

сказывал о жизни мегаполиса, о десяти крупных пожарах за последнюю ночь, о растущей безработице, о многокилометровых пробках, о том, что недавно в районе порта жители видели нечто, напоминающее Годзиллу. Ждите нашего специального репортажа. "Ох уж мне эти большие города", — вздохнула Аманда. Ее родной городок всегда был оазисом спокойствия и благополучия, правда, Джонсоны недавно рассказывали что-то про летающие тарелки и зеленых человечков. Но так это ж Джонсоны, которым инопланетяне везде мерещатся, даже в собственной спальне.

Раздался звонок телефона. Звонила Кейт — давнишняя подруга Аманды. Благодаря потрясающе успешной карьере дизайнера модной одежды, Кейт смогла купить особняк в жутко фешенебельном пригороде мегаполиса. Казалось, вот оно — счастье! Но Кейт жаловалась. Чтобы успешно продвигаться по службе, ей приходилось чуть ли не ежедневно устраивать дома вечеринки, приглашая к себе всю округу. Гости без разрешения заглядывали во все комнаты ее дома, опустошали холодильник и имели вредную привычку запирались в туалете. А не приглашать нельзя, это повредит работе. А с недавних пор Кейт стала слышать странные звуки, как будто кто-то что-то фотографирует. Причем это



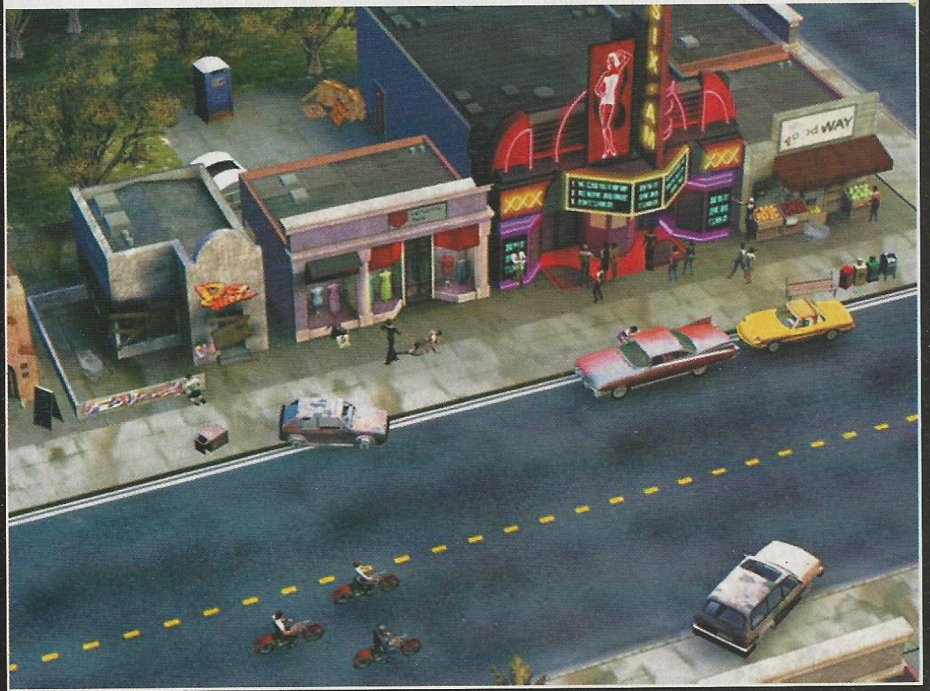
Ээх, раззудись плечо, размахнись рука



Легкая кавалерия делала свое черное дело. На расстоянии



Тревога! Отечество в опасности! В городке появилась банда байкеров на трех мопедах



происходит лишь тогда, когда она принимает ванну или уединяется со своим бойфрендом. Но у Кейт фотоаппарата отродясь в доме не водилось! Бедняжке уже чудится, что ее преследует маньяк. Недавно ее еще и обворовали, вынесли новый плазменный телевизор. А ведь ей рекламировали ее район, как исключительно безопасное место. Утешив подругу, Аманда еще раз подумала, о том, как все-таки ей повезло. Городок жил своей замкнутой жизнью. Местные профильные направления бизнеса процветали, что немедленно сказывалось на благополучии жителей. Поскольку избытка рабочих мест в городе не было, то новые жители появлялись редко, преступность была низкой. А развлечения? В городе был клуб, кинотеатр, пара ресторанов, да небольшой, но очень уютный парк. А что еще надо для счастья?..

Да, воображение штука хорошая, но поскольку игру SimsVille — симулятор жизни небольшого города, связующее звено между The Sims и SimCity отменили еще в 2001 году, то мечты так и остаются мечтами.

8 место. Мертвый киберпанк

★ Игра **Duality** ★ Жанр **Action, Adventure, RPG**
★ Разработчик **Trilobite Graphics**

Давным-давно в одном очень далеком киберпанковском будущем происходили следующие события...

Одна корпорация ограбила другую корпорацию. Происшествие настолько банальное даже в нашем мире, что не стоило бы заострять на нем внимание, если бы не последующее развитие событий. Наемник Трэвис, работавший на пострадавшую компанию, в чью смену и было совершенно преступление, согласно законам чести наемников должен вернуть похищенное. И если бы за преступлением стояли люди реальные, Трэвис, как специалист по боевым действиям в нашем мире, прекрасно был бы справился в одиночку, но следы бандитов вели в виртуальность, в которой наемник был уже не так силен. Тут на сцене появляется Хакер. Расследование продолжается. Но хотя Хакер и является спецом по виртуальному реальному, даже его способностей не хватает, чтобы довести дело до победного конца. И вот эстафе-



Охранник крупным планом. Обычно бо-там такой ракурс ничего хорошего не су-лит



Сейчас этот маленький шкафчик на ко-лесах устроит кучу неприятностей трем здоровым мужикам

та передается богу компьютерного мира — Виртуальному. Третьему персонажу все-таки удалось закончить расследование. И в результате стало ясно, что за всем случившимся стоит Другое Виртуальное Создание, которое и является главным злодеем в игре, лелеющим честолобивые планы по объединению двух миров под своим правлением. Финальная битва двух титанов по ту сторону экрана и очередная победа сил добра прилагается.

Таков должен был быть сюжет Duality. Разработкой игры занималась испанская компания Trilobite Graphics, чей костяк составляли выходцы из Pyro Studios. И все было у них хорошо до тех пор, пока в гости к ним не пришло Другое Виртуальное Создание, решившее, что если нельзя будет победить в будущем, то вполне можно это сделать в нашем настоящем, хотя бы в рамках одной отдельно взятой компании разработчиков...

7 место. Про девушку, которую съели приставки

★ Игра **Buffy the Vampire Slayer** ★ Жанр **TPS**
★ Разработчик **Fox Interactive**

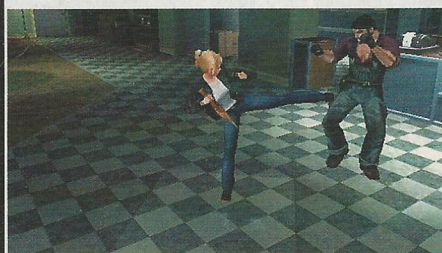
Что общего между Ларой Крофт, вампиршей Рейн и Кейт Арчер, кроме того, что они главные героини компьютерных игр? А то, что все они не блондинки. Уж не знаю почему, но складывается такое впечатление, что светлые волосы не в моде у людей, ответственных за создание образа персонажа. Но так было не всегда. Где-то на рубеже тысячелетий в мире Only and Forever ожидалось пришествие белокурой бестии, которая могла бы составить серьезную

конкуренцию леди Крофт при определении самой выдающейся во всех отношениях девушки виртуального мира. Звали ее Баффи. Многим нашим читателям она должна быть знакома по одноименному телесериалу, показанному в свое время в нашей стране. Для тех же, кто телевизор не смотрит, для общего развития предлагается краткое содержание предыдущих серий: Баффи — это девочка-нимфеточка в исполнении Сары Мишель Геллар, которая днем, подобно тысячам своих сверстниц ходит в обычную американскую школу, а по ночам... По ночам бегает по самым темным и злачным местам родного города, попутно уничтожая все антропоморфные создания, у которых размер клыков превышает стандартный.

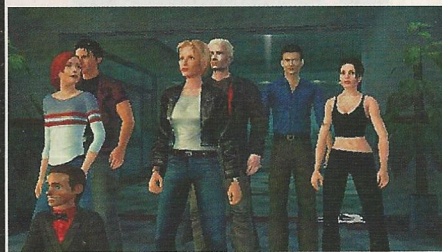
Создавая игру по сериалу, разработчики решили все-таки не включать в нее симулятор старшекласника и оставили свой выбор лишь на ночном бдении юной мисс. И тут необходимо вспомнить про жанровую принадлежность Buffy the Vampire Slayer, ибо создаваемая игра представляла собой нечто среднее между файтингом и слэшером. А с этими жанрами на PC даже сейчас напряженка, а уж в те времена, когда у нас еще не было ни Rune, ни Blade of Darkness, охотница на вампиров точно стала бы королевой жанра...

В назначенный срок игра не вышла, а отсутствие информации о ходе разработки нагоняло мрачные мысли о преждевременной кончине. Но все оказалось гораздо хуже. Девелоперы связались с консольщиками, начали играть в орлянку и покатились по наклонной дорожке

Удар ногой ниже пояса ни один вампир не переживет!



Это жалкое пиксельное создание в центре группы и есть Баффи!



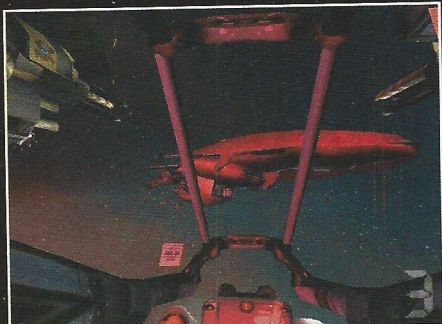
Один есть! Ночь прошла не зря



ке вплоть до релизов на PS 2 и Xbox. А какая Баффи там получилась страшенькая, особенно на PS 2 (см. скрины)! Жалко загубленную молодость, а с другой стороны - и поделом...

6 место. Затерянные в космосе

★ Игра **Maelstorm** ★ Жанр **CosmoSim/Action**
★ Разработчик **Virgin**



На абордаж!

Игра Maelstorm должна была покорить сердца игроков согласно четко разработанному в недрах компании Virgin стратегическому плану. Казалось, что эта программа действий учитывает абсолютно все нюансы и практически безупречна. Судите сами. На первой стадии происходила разведка боем, когда простой среднестатистический поклонник виртуальной реальности узнавал о жанровой принадлежности проекта: "Симулятор космического пирата". Круто, не правда ли! Пиратство как квинтэссенция процесса экспроприации чужой собственности методом грубого насилия всегда привлекала законопослушные геймерские массы. Далее в бой шла первая волна основных сил - неземные красоты местной вселенной. Для успешной реализации этой составляющей были привлечены лучшие на тот момент технологии (Unreal Warfare) и людские ресурсы в лице Джима Мюррея (автор комиксов про Бэтмена) и Роберта Моррисона (на его счету - 2000 AD). Предполагалось, что на этой стадии геймер впадет в состояние восторженного шока, и тут-то вторая волна закрепит окончательную и безоговорочную победу компании в битве за финансовую прибыль. Последний удар должен был нанести геймплей, в котором слились воедино космосим (атака понравившейся цели и, при желании, возможность взять ее на абордаж) и командный экшн с правом собственноручно формировать зондер-команду (собственно абордаж).

На своих двоих столько добра не унесешь! Придется "Газель" вызывать



Вследствие мультиплатформенности Maelstorm'a наступление планировалось на всех возможных рынках в середине 2003 года. Но то ли чрезмерная грандиозность замыслов, то ли финансовые проблемы Virgin, но только Maelstorm пополнил и без того обширные ряды гениальных, но, увы, нереализованных проектов.

5 место. Пятнадцать мертвецов на команду разработчиков

★ Игра **Fort Commander** ★ Жанр **Strategy**
★ Разработчик **Zenith Studios**

- Генерал, вы не подскажите, чей это корабль виднеется на горизонте? Неужели пиратский! Хотя, что я волнуюсь, стены нашего форта - неприступны, а пушки - дальнобойны. Ведь даже "Черная жемчужина" вынуждена была ретироваться, оставив на берегу чуть ли не половину своей команды. До сих пор по ночам скелетов отлавливаем, - бормотал маленький лысый человек, стоя на смотровой площадке красавца-форта.

- Боюсь, это будет похуже "Черной Жемчужины", губернатор, и рано или поздно нам придется сдаться. Лучше рано, - процедил сквозь зубы высокий сухопарый субъект в военном мундире.

- Но сэр, что может быть хуже, чем проклятый корабль с командой из мертвецов, капитана которого изрыгнула сама преисподняя?

- Хуже - это корабль, чей капитан использует метод Save/Load!

Такой диалог мог иметь место в любой пиратской игре, при приближении корабля игрока к вражескому форпосту. Ведь волею судеб в этом конфликте мы всегда были по ту сторону баррикады. "Это несправедливо", - подумали австрийцы из Zenith Studios и в 2002 году начали ваять симулятор начальника крепости на Карибах. Но чтобы игралось веселей, оборона родного форпоста, по задумке авторов - это лишь полдела.

Форт держался до последнего офицера



Судя по физиономиям, все потенциальные новички - форменные негодяи. Это хорошо! Нам такие нужны

Отсидевшись за каменными стенами и поднакопив ресурсы, можно было создать собственный флот, погрузить на него экспедиционный корпус да осуществить военную экспансию во имя себя и короны.

Несмотря на всю потенциальную перспективность, Fort Commander так и не суждено было увидеть свет. Почему? Никто не знает. Но легенда гласит, что одной лунной ночью, когда разработчики засиделись допоздна на работе, доводя до ума и без того почти идеальную графический движок, пожаловал к ним в гости отряд скелетов, вооруженных пистолетами и абордажными саблями... Что они сделали с девелоперами, так и осталось тайной...

4 место. Закрома истории

★ Игра **Heart of Stone**
★ Жанр **Action/Adventure/RPG**
★ Разработчик **Pyro Studios**

Выпустив в свет великих и ужасных Commandos, разработчики из Pyro Studios стали размышлять над тем, как еще можно потрясти рынок компьютерных игр и додумались до идеи объединения практически всех известных жанров в рамках одной игры.



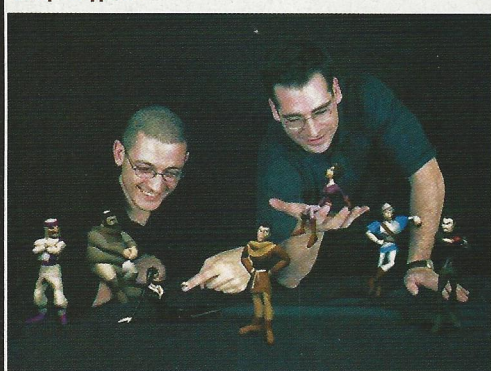
Какой же XVI век без трактирных разборок



А что ты сделал для Святой Церкви?

Европа, XVI век. Мишель де Компьень - молодой французский студент получает письмо от дяди-монаха с просьбой о помощи в одном важном деле. Бросив все свои дела в университете, Мишель с максимальной возможной для того времени скоростью мчится на помощь своему родственнику, но по приезду обнаруживает лишь холодный труп убитого священнослужителя и кучу таинственных загадок в качестве наследства. Так начинаются приключения, оформленные в стиле адвентюры от третьего лица. Но в одиночку молодому студенту тайну не разгадать. Так, например, если ему потребуется проникнуть в некое запертое помещение, то для этого придется исколесить близлежащие локации с целью найти человека, обладающего соответствующим умением и добиться от него помощи.

Отцы и дети



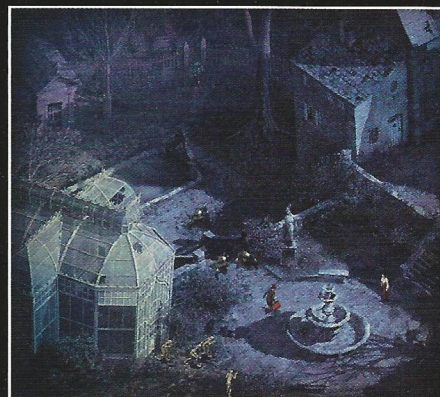
Помимо решения головоломок для нас был заготовлен еще и реалтаймовый экшн, где в роли мяса должны были выступать 18 типов противников и 11 боссов.

Разработка игры началась в 2000 году, а выход проекта был намечен на 2001 год. Но, несмотря на то, что релиз не состоялся вплоть до настоящего момента, официального объявления о закрытии игры тоже не было. А поэтому, может быть так, что и сейчас Мишель де Компьень коротает свой срок в банке с формалином, ожидая того радостного дня, когда испанцы захотят в очередной раз поразить мир чем-то новым и действительно оригинальным.

3 место. НИМ предупреждает: чеснок полезен для вашего здоровья!

- ★ Игра **Vampire Hunter** (рабочее название)
- ★ Жанр **Strategy/Tactics**
- ★ Разработчик **Spellbound**

Игра Vampire Hunter должна была стать третьим проектом студии Spellbound в жанре реалтаймовых головоломок после Desperados и Robin Hood: Legend of Sherwood. И надо сказать, что



Цены умеренные (пол-литра крови в сутки), семьям скидка. Ген. Менеджер Влад Цепеш

если бы она все-таки вышла, то, наверное, стала бы самой оригинальной во всем семействе.

Игра была посвящена нелегким трудовым будням охотников на вампиров. Действие Vampire Hunter должно было проходить в самых густонаселенных родственных графа Дракулы точках старого Света. Тут и дикая Трансильвания, и мрачный Лондон, и готическая Прага, и Париж. Какая ж Европа без Парижа! Помимо географии игры был обнародован и список борцов с кровососущим злом, в числе которых числились: частный детектив, журналист, актриса, врач, отставной солдат и священник. Каждого героя команды обещали снабдить обширным набором атрибутов и характеристик. Про оружие информации было меньше, но, наверное, в финальный список вошли бы револьвер с серебряными пулями, распятие, гранаты со святой водой, однозарядный(!) арбалет, стреляющий осиновыми колыями (это вам не Ван Хельсинг, здесь все серьезно), а также чесночная лечебная сыворотка, амулет из головок чеснока, чесночный боди-спрей, чесночная туалетная вода, чесночный одеколон после бритья...

Релиз был намечен на конец 2003 года, но еще задолго до этой даты информация о проекте перестала просачиваться в свет. Зато появился анонс другой стратегии от тех же девелоперов под названием Chicago 1930. Досто-

Расположенная в живописнейшем районе Карпат гостиница "У Дракулы" ждет гостей...



инств у этой игры не было, а о многочисленных недостатках нового проекта вы могли прочитать в апрельском номере Нави. Спрашивается, зачем же надо было сворачивать работы по Vampire Hunter? Может быть, разработчики просто не любят чеснок?

★ Игра **Dune Generations**
★ Жанр **Adventure/MMO Strategy**
★ Разработчик **WideScreen Games/cryonetworks**

2 место. Жертвы капитала

Про стратегию Dune 2 от Westwood знают практически все, а вот про старинную адвенчуру под названием Dune от Cryo — лишь избранные. И решили французы исправить эту ситуацию, путем выпуска в 2001 году трехмерного римейка. Разработка игры была доверена компании WideScreen Games, правда, наемники со стороны подошли к решению поставленной задачи без должного усердия, и в результате где-то на середине пути проект был заморожен.

Но желание все-таки во второй раз покорить Дюну не покидало боссов Cryo. И вот через некоторое время было объявлено о начале работ над MMO стратегией под названием Dune Generations. Новая задумка была расценена общественностью как перспективная и многообещающая. Игрок начинал свой путь в качестве главы одного из Домов. Первоочередная задача — обустройство родной планеты, в случае успешного выполнения которой Дом мог получить эксклюзивные права на разработку спайса сроком на один месяц реального времени (в игре это соответствовало 50 годам). Продолжение контракта должно было напрямую зависеть от произво-

дственных успехов игрока. При этом стоит учесть, что Дом-монополист — это заноза в известном месте для всех остальных претендентов, которые не останутся ни перед чем, чтобы в корне изменить ситуацию. А уж разработчики из cryonetworks обещали постараться, чтобы жаждущие власти не имели недостатка в средствах для изменения геополитической ситуации. Причем больший упор делался не на военных методах решения проблем, а на дипломатии и шпионаже, что в целом вполне соответствовало духу мира Френка Герберта.

Конец мечтаньям потенциальных игроков и обещаниям девелоперов положило банкротство Cryo Interactive, и, хотя разработка игры продолжалась еще некоторое время после этого печально-го известия, это уже была агония...

★ Игра **Picassio** ★ Жанр **FPS/TPS**
★ Разработчик **Promethean Designs**

1 место. Незавершенное ограбление

Ночь спустилась на город. Все спят. И лишь охранники местного музея продолжают методично патрулировать безлюдные, полные сокровищ залы храма культуры. Но здесь есть еще кое-кто, кого не видят сторожа. Не видим и мы, хотя и знаем, что он здесь. Вот кажется, что слышен слабый шорох в углу. Охранник настораживается, но зал погружен в тишину. Через минуту служитель правопорядка продолжит свой путь в ночи. Но нам повезло больше, оставшись в зале, спустя несколько секунд мы замечаем безмолвный силуэт, бесшумно передвигающийся вдоль стен. Кто это? Гаррет? Нет, он не вооружен, за его спиной не видно любимого лука, а ладонь не сжимает рукоять верной дубины. Может это Хитмен? Тоже нет, с прищечкой у незваного гостя все в порядке. А, наверное, это Сэм Фишер. Точно. Вот он поворачивается к нам лицом и... Постойте, а где же пресловутые три зеленых глаза? Нет, это и не Фишер. Но кто же он, этот призрак ночи? Ответ прост и банален — это новый герой, вор экстракласса. Он профессионал своего дела, и для выполнения заданий ему не нужно оружие, максимум возможного — парализующие дротики да хлоро-



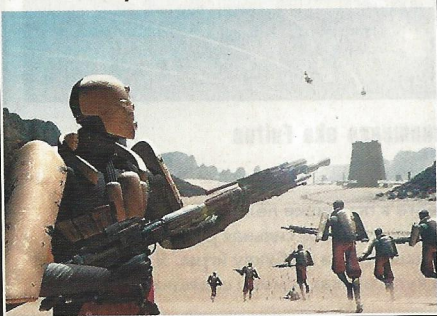
А в яйце этом смерть Кощеева



Самое безопасное место для вора — за спиной охранника

форм. Отсутствие вооружения компенсируют воровские гаджеты (гарпуны, крюки, ловушки, камеры, приспособления для передвижения по стенам и потолку). Но самое интересное, что наш герой — не единственный незванный гость в здании музея. Есть еще один. И у него та же цель. Они — конкуренты. А охранники — это не более, чем декорация для дуэли мастеров... Вы, наверное, подумали, что все вышеперечисленное — это мечты, воспаленная фантазия поклонника жанра. Нет, это всего лишь описание игрового процесса проекта Picassio, который разрабатывала компания Promethean Designs в 2000 году. Но чтобы создать игру в наше время мало иметь кучу оригинальных идей, неплохой движок (по уровню 2000 года, конечно) и талант. Для успешной материализации всех этих составляющих в конечный продукт нужны деньги, которых не было, нужен издатель, которого не нашли. И в результате в середине 2001 года проект был закрыт... А хэппи-энд был совсем в другой истории...

Dune wants you!



И снится нам песок, песок у дома...



Tretyakovka v 2.0

Итоги конкурса "Фанарт-фанарт!"

см. Навигатор №3(82)'2004

Целый месяц редакционная почта напоминала передачу "В Гостях у Сказки". Только вместо ведущего - схватившийся за голову редактор. На каждую качественную работу приходилось десяток тетрадных листов. В этом вся проблема фанарта. Как его можно хладнокровно оценивать? Человек старался, рисовал. Не напечатаешь его сейчас, вообще стараться перестанет, хотя, казалось бы, куда меньше... Поэтому на разбор фанарта редакция извергла из недр своих двух людей, у которых в груди вместо сердец небольшие мотки ржавой колючей проволоки. Их бессвязный треп пустили на подписи под картинки.



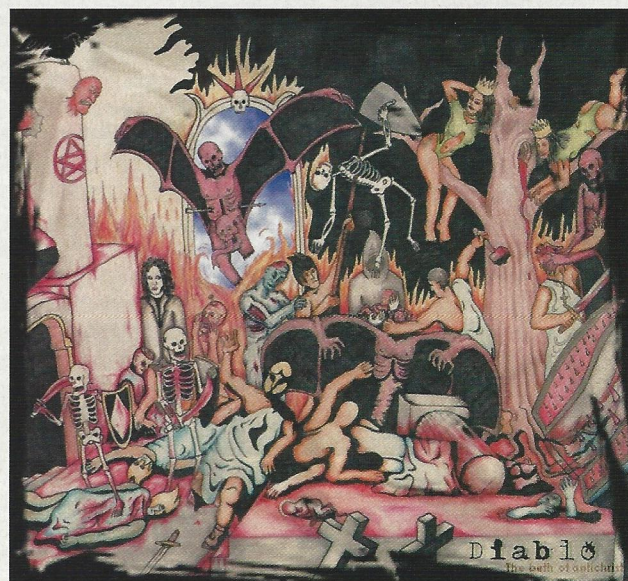
А судьи кто!
Выглядят эти два человека
приблизительно так

ЗАЛ ПЕРВЫЙ ЗНЕ КОНКУРСА



Автор: Александр Борляков
Игра: Unreal Tournament

"Высалаю Вам свой рисунок, сделанный ещё за год до начала конкурса, но моя главная работа ещё впереди." (с) Александр Борляков



Автор: Михаил Игнатенко aka Fulton
Игра: Diablo

Я боюсь, я с ним вместе в психушке лежал, а так - нормально... Другими словами: безусловно, сильная работа, в которой автор подчеркивает больше дух, а не букву игры. Я бы обратил внимание на девушек в купальниках, смело сидящих на сосне.

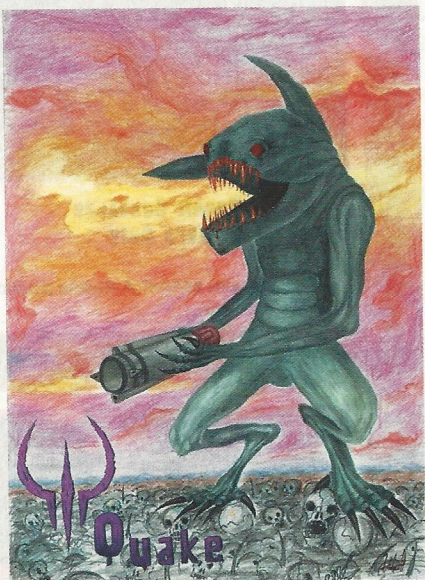


Автор: Курылев Алексей
Игра: Fallout

- Он ее так на руках несет. Так все классно. Маленькая радиоактивная лань трогательно жмет к его ноге...

- Ты посмотри на официальный арт к The Fall - Last Days of Gaia, что, лучше что ли?





Автор Антон Ивичев
Игра Quake 3

- Вау, мне нравится.
- Еще какие-нибудь комментарии?
- Там и... Тут... Вот... И там... Все умерли... Цвет... Шас мало кто умеет работать цветными карандашами...



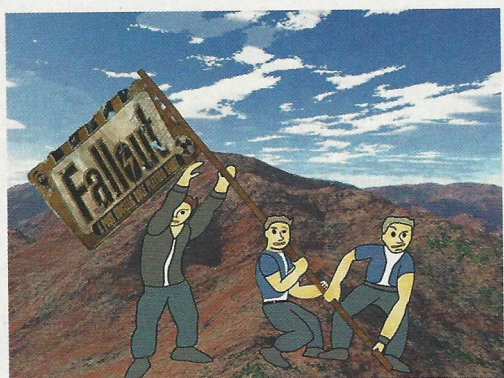
Автор Евгений Князьков
Игра The Elder Scrolls III: Tribunal

Ты куда ее удалять собрался?!
Тщательно выполненная работа-ка-то. Вышеординарствует...
Всю кольчугу прорисовал там...
Будет место - поставишь, чем больше у тебя будет картинок, тем они меньше...



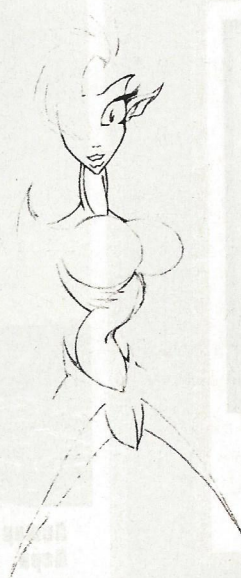
Автор: Надежда Свенцицкая
Игра: WarCraft III

Хорошая работа, большое внимание к деталям. Тщательно все сделано. Вполне можно сказать по поводу хорошей картинке, что это хорошая картинка. А еще на ней изображена женщина нашей мечты: широкие бедра - здоровые дети.



Автор Александр Борляков
Игра Fallout

- Не будем же мы это в журнал ставить?
- Не будем. Но мне нравится.



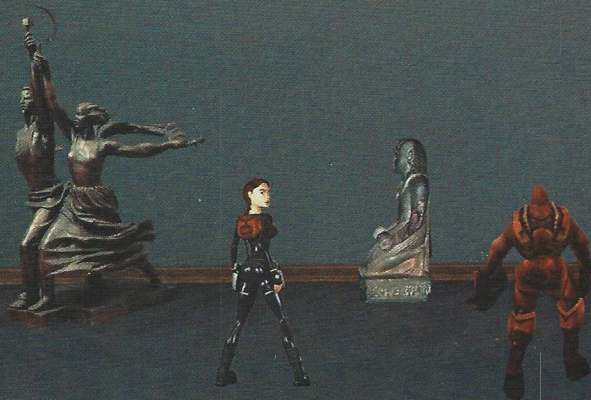
Автор Илья Семаков
Игра Не объявлена

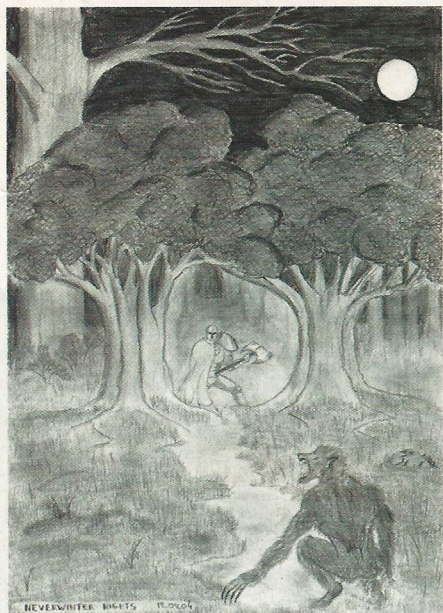
Хорошее начало серьезной работы, пока мы будем звать ее "Невидимая-Девочка-Штопор-Возвращается".



Автор 1nsane_cycluk
Игра DOOM

Для 94 года это был бы крутой трехмер.





Автор Константин Кузнецов
Игра NeverWinter Nights

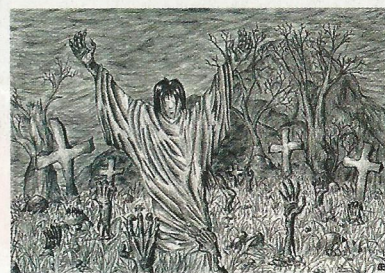
Смотри, как парень старался. Всю тетрадку в клеточку извел, столько работ тебе прислал. А ты его в номер ставить не хочешь...

За упорство и настойчивость.



Автор Айро Григорян
Игра Baldurs Gate II

(хором) У моей девочки есть одна маленькая штучка... Ой-ей, одна маленькая штучка... Кажется, эта штучка называется минотавр...



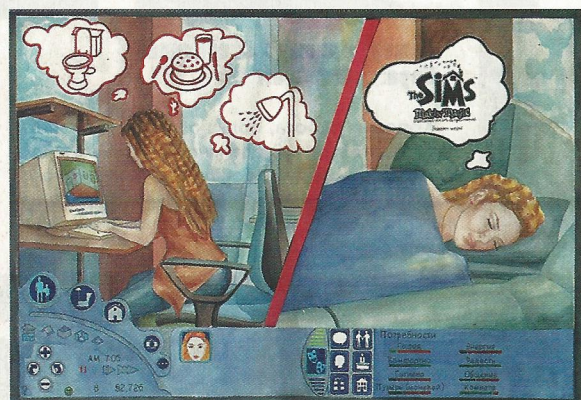
Автор Вагун Васильев
Игра Baldurs Gate

Группа руки вверх! А корни должны лежать в земле...



Автор Александр
Игра Imperium Galactica

Только хорошо обученные имперские десантники могут вести боевые действия в женских туфлях.



Автор Хваткова Наталья
Игра The Sims

Поесть, помыться и... Э, отрубиться...



Автор Игорь Захаров
Игра Корсары 2

Хорошая работа, не понятно про что, но хорошая. Рифма - 5, содержание - 2.





Автор Баулин Илья
Игра The Lord Of The Rings,
The Battle For Middle-Earth

Неплохая картинка. Композиция хорошая, нарисовано лихо. Убедительная просьба в следующий раз не размазывать по ней пальцем.

Sungamelist.ru

Runa



Автор Женя Клещук
Игра Rune

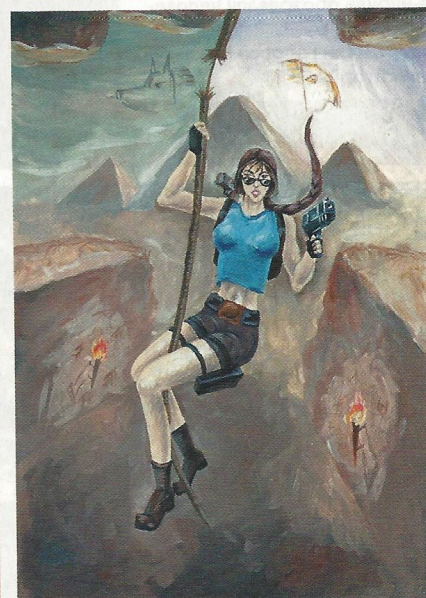
Ух. Ты.

ЗАЛ ВТОРОЙ ВНУТРИ КОНКУРСА



Автор Павел Колмаков
Игра Nitman

- Когда был Хитмен маленький, с лысой башкой... душил он мишек плюшевых удавкой стальной.
- Спорим, надпись на экране ноутбука (зеленое пятно в левом углу) - "Пойди и убей мишку". Хороший креативный подход.
Автор награжден годовой подпиской на "Навигатор".



Автор Елена Булгакова
Игра Tomb Raider

- Да она щас навернется, твоя Лара, ты на канат посмотри!
- Даем подписку?
- Даем.
Автор награжден годовой подпиской на "Навигатор".



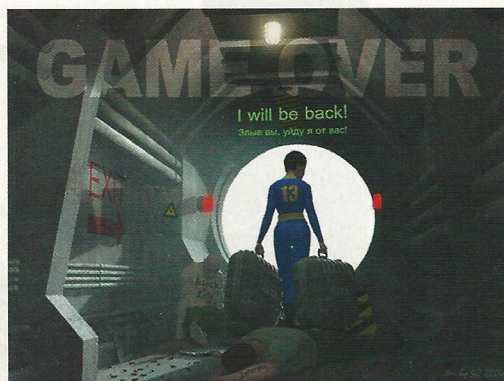


Автор Андрей Акцлов
Игра Star Wars: Knights of the Old Republic

- Мы назовем ее "Утро джедайской казни". Могло бы прокнать за официальный арт, если бы автор не злоупотреблял так тенями в тех местах, где он не умеет рисовать.

- Тебе не кажется, что мы будем самыми злобными гаденышами, которые когда-нибудь обозревали человеческий фанарт?

Автор награжден годовой подпиской на "Навигатор".



Автор Александр Сизенцев
Игра Fallout

Исполнение спорное. Но идея хороша.

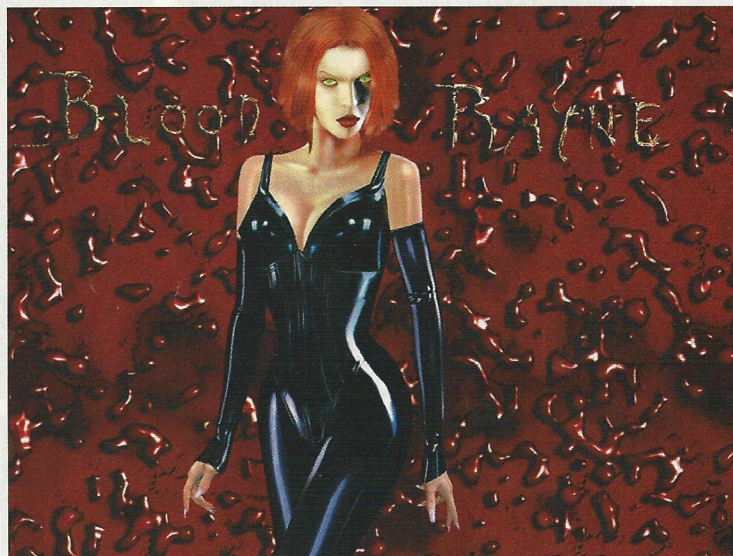
Автор награжден годовой подпиской на "Навигатор".



Автор Александр Свистунов
Игра Silent Hill 2

Вот увидит тов. Пирамидоголовый, как его изобразили и не поздоровится Александру. Пусть хоть почитает нас на последок...

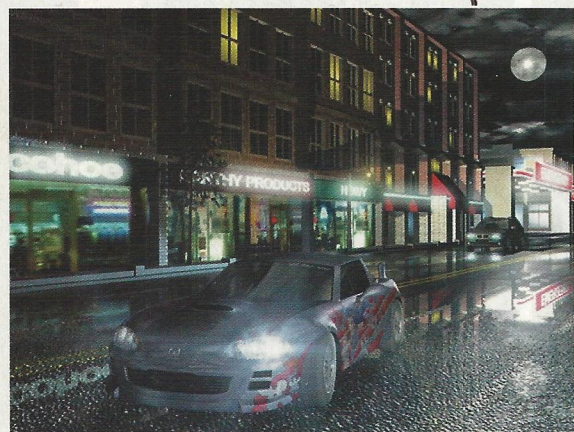
Автор награжден годовой подпиской на "Навигатор".



Автор Марина Медовщикова
Игра Bloodrayne

Мы считаем, что в этой работе есть все, что позволяет считать работу хорошей: старание художника, умение пользоваться графическими пакетами, деваха и кровяца.

Автор награжден годовой подпиской на "Навигатор" и LCD-монитором ViewSonic VE500s.



Автор Станислав Колпакчи
Игра Need for Speed Underground

Луна плоская, и дырка у нее в середине!

Автор награжден годовой подпиской на "Навигатор".

Эй, так кто судьи-то?

Пачки писем и артворков по редакции таскал:

Константин Подстрешный

Спотыкался об них:

Даниил Кузьмичев



Почта



Сначала я, как обычно, хотела написать о погоде и о том, что лето в полном разгаре. Но потом решила, что последние полгода я именно так и начинала все почтовые выпуски. "Что за косность сознания?" — подумала я — "почему читатели должны каждый месяц читать о погоде, тем более что я и понятия не имею, какая погода будет в тот момент, когда журнал выйдет из типографии и попадет на прилавки нашей необъятной родины и стран ближайшего зарубежья". И такая меня взяла обида за вас, незаменимые мои, что я немедленно решила написать какое-нибудь жутко оригинальное вступление. Но,

трезво поразмыслив, я поняла, что не ради моих вступлений вы сейчас читаете эту страницу. И что бы я не написала, главными все равно останутся ваши письма... Что, впрочем, к лучшему, ибо освобождает меня от необходимости каждый раз придумывать оригинальные вступления.

От тем абстрактных плавно переходим к сегодняшним письмам. Их на удивление много, видимо, летнее оцепенение еще не до конца овладело читателями. Более того, в этом месяце было написано несколько писем моими давнишними знакомыми — читателями "Навигатора", с которыми мы регу-

Так ведь и подмывало начать писать с хрестоматийного: "Я хреню, дорогая редакция!", — но, по всей видимости, это желание останется в проекте. Не за что пока дорожную редакцию сильно хаять.

Freak on a leash

лярно общаемся посредством ICQ. Как-то не сговариваясь (клянусь, без малейшего повода с моей стороны!), они наконец-то изложили копившиеся годами мысли, некоторые из которых вы сегодня и прочитаете. Впрочем, не стоит забегать вперед и заранее рассказывать, что именно вас ждет. А то злопыхатели решат, что я начала подражать вступительному слову Главного Редактора и теперь намерена пересказывать краткое содержание Почты в первых абзацах.

Мы теряем корни...

Собственно, пишу Вам, уважаемые, потому, что не могу пропустить мимо одну любопытную тенденцию, замеченную мной у Ваших авторов. Теперь ближе к телу. Не то чтобы назревал в большом фурункуле на мягком месте праведный гнев, но странно то, что компетентные журналисты, восхищаясь игрой или даже Игрой, задвигают в пыльный угол ее предшественников. ИМХО, незаслуженно. Первые подозрительные мысли стали возникать после того, как в свет вышел проект Runaway: The road adventure. Автор статьи (простите великодушно, не помню, кто таков, но сработанно было здорово и с запалом) долго восхищался этой ценной порцией радости, которой так редко балуют любителей жанра, однако, подтирая восторженные брызги пены у рта, совсем запятовал среди фраз: "Она лучшая!" или "Вот оно - второе рождение жанра!" — что была когда-то в каменном веке такая штука "The Longest Journey" называется. Она не то чтобы превосходила Runaway или, спаси Боже, Syberia by Benoit Sokal, но все-таки обидно стало. TLG была такой милой, доброй, скромной. Ее полюбили чуточку, а как другие игры стали выходить (ИМХО, по стопам тактики Ее коммерческого успеха), так сразу и позабыли о спасении мира силами скромной художницы из урбанизированной Венеции. Ай-яй-яй.

Freak on a leash

Я так и не поняла, как зовут автора этого письма. Никаких вразумительных подписей в письме обнаружено не было, поэтому в памяти народной сей человек останется эдаким "Приколом на поводке". Так, с именованиями разобрались, теперь пройдемся по существу. Я вспоминаю тему, которая мелькала в ваших письмах пару лет тому назад, — зачем, мол, автор, описывая игру, зачастую так упорно обращает внимание на ее предшественников. Зачем, мол, ваши авторы выпенд-



RE: Статья о разработчиках игр

Очень понравилась ваша статья, посвященная разработчикам игр в пятом номере за 2004 год. Интересно почитать про людей, вообще-то таких же, как мы, которые достигли многого в игровой индустрии. Да и просто видеть интервью про людей из России всегда радует. Конечно, Том Холл — это хорошо, но он как-то слишком далеко. Особенно приятно было увидеть двух выпускников факультета ВМиК, на котором я сейчас обретаюсь. Да и сам Юрий Матвеевич Баяковский — научный руководитель Влада Суглобова — у меня экзамен принимал. Почти свои люди. Однако для чистоты совести стоит отметить, что экзамен он принимает почти у всего первого потока, да и не он один, а вся его лаборатория, но оценку ставит точно он. А написать меня сподвигла нелепая (по крайней мере, я надеюсь, что это не происки коварных бауманцев) опечатка. Страница 191, левая колонка, в самом низу. Имелся в виду Факультет Вычислительной Математики и Кибернетики Московского Государственного Университета. Тот самый ВМиК МГУ. Также кафедра, которую заканчивал Влад Суглобов, называется не СВК, а АСВК — Автоматизация Систем Вычислительных Комплексов. Ну и лаборатория Компьютерной Графики и Мультимедиа, которой руководит Юрий Матвеевич.

А то, знаете ли, народ может запутаться. Перепутает какой-нибудь абитуриент с кафедрой ВМ — Вычислительные Методы, а там занимаются совсем не компьютерной графикой. Кстати, могу предложить тему для еще одной статьи. Было бы интересно увидеть историю геймдизайнера, аниматора, художника, который пришел в игровой бизнес из художественного ВУЗа (например, из Строгановки — там одна моя бывшая одноклассница учится). Довольно часто можно услышать про программистов, закончивших технический ВУЗ, который пришли и стали писать движки да искусственный интеллект. А вот про людей художественных специальностей известно меньше. (Хотел написать творческих специальностей — но разве программисты не творцы?)

В конце хочу пожелать, чтобы опечаток у вас было меньше, а хороших статей — больше. Хотя без той опечатки я бы, возможно, и не написал бы вам свое первое письмо.

С уважением,
Ваш читатель со второго номера
Иван Кондраков

Большое спасибо за письмо, Иван. Надеемся, что своевременно его напечатали, и еще не все потенциальные разработчики поступили на "Вычислительные Методы".

Что касается "происков коварных бауманцев", то вспоминается стишок:

Если водку ты не пил,
не валялся в луже,
значит ты плохой студент,
нам такой не нуж...

(Срочно уберите от клавиатуры этого инженерушку! В следующий раз позовите кого-нибудь из нормальных сотрудников, желательно с красным дипломом. — прим. ред.) — Константин ПОДСТРЕШНЫЙ



ДАНЯ©4.

риваются и блещут знаниями, ведь никому не интересно, что там было несколько лет назад. Я тогда похудела килограммов на пять, пытаюсь убедить вас, что рассказывать о предшественниках нужно и важно. К счастью, на моей стороне оказались многие читатели, и вместе мы задавили всех несогласных. И что теперь я вижу? Что нас теперь обвиняют в совершенно противоположном. В том, что мы не чтим предков и не обращаем внимания на истоки! Ложь, гнусная ложь. Что же касается этого гнусного взятого случая, то тут надо спросить у автора, почему он не написал о The Longest Journey. Может, он в нее не играл или решил, что упоминание тут не совсем уместно. Так что поводов для претензии я тут не вижу, разве что для капризной придиришки...

(Прим. ред: Не иначе, народ в преддверии выхода Runaway 2 начал перебирать подшивки со старыми выпусками. Видите ли, сравнивать рисованный, практически мультипликационный Runaway с философским Longest Journey — это... Это все равно, что... Нет, легче сказать, что время не донесло до нас имя этого "размывающего брызги пены" автора, но мы более чем уверены, что он действительно в The Longest Journey не играл. Да и Runaway прошел на высоком уровне и то только до первого босса, а потом у него патроны кончились...)



Оценка для add-on'a

По поводу рейтингов, мне не совсем понятна ваша политика насчет не проставления оных играм со штампом ADD-ON, ведь за последнее время ADD-ON-ы можно считать как самостоятельные игры, а не дополнения (можно было бы например проставлять бал оригинальной игры плюс/минус N баллов для ADD-ON ((7,5 +/- 1,7)) так стало бы интереснее).

Стародубцев Андрей
aka Big Brother

Мы, конечно, ругаем половину игр за то, что они недостойны называться самостоятельными проектами и в лучшем случае могут претендовать на звание адд-она. Но деваться некуда — никто не позволит нам манкировать своими обязанностями и оставлять эти игры без рейтинга. Но вот оценивать дополнения отдельно и на полном серьезе — как-то совсем безумно. Единственный способ переубедить нас, это закидать редакцию тоннами писем с требованиями ставить рейтинги всему, что выходит — от редакторов уровней до патчей и дополнений.

On-line не дорого

Доброе время суток, дорогая редакция НИМа. Мне очень нравится ваш раздел ONLINE, вы наверное единственный российский игровой журнал, кто рассказывает об online-играх в таком большом количестве. Помнится, около года назад вы писали про такую условно-бесплатную игрушку как Project-Entropy. Игра активно развивается, а вы про нее так больше ничего и не написали. Тем более клиент у нее бесплатный, можно и на новый двухслойный DVD выложить.

И еще, в обзоре прошлого "Игрограда" в Киеве вы упомянули об online-проекте "Another World", вы также сказали, что расскажете как-нибудь о нем подробнее. Прошел год, игра стала добротной выглядеть, появилось больше десятка кланов. Самое главное, что она общедоступна (сметворно малый клиент и низкие



требования к коннекту), почему не написать уже о Другом Мире?

Megazoid

Во-первых, хочу поблагодарить всех, кто присылает нам интересные ссылки и напоминает о проектах, до которых у нас не всегда доходят руки. Так держать! Несмотря на то, что мы стараемся держать в зоне внимания все мало-мальски интересные игры, иногда просто не успеваешь вовремя отследить все изменения. Впрочем, некоторые наши читатели все-таки перебарщивают. Когда меня назойливо терзает с требованием рассказать о новом клане в Бойцовском Клубе — это, согласитесь, чересчур. Кстати, у меня есть предложение к тем, кто хочет попробовать свои силы — почему бы вам в письмах не делать небольшие — на пару абзацев — описания тех игр, которым, по вашему мнению, мы не уделяем должного внимания. Для наиболее достойных вариантов я выделю местечко в Почтовой рубрике. Таким образом, все решится в лучшем виде — все узнают об обновлении игры, вы получите моральное удовлетворение от того, что ваше письмо попадет на страницы, а журналисты смогут со спокойной совестью уделять все внимание новинкам. Ну а я буду радоваться тому, что поток ваших писем станет еще полноводнее.

Дайте слово Фаворитам!

Почему статьи про ватжные игры (Сибирь 2, Rainkiller), которых все так давно ждали, пишут непонятно кто? Кто вот, например, статью про Сибирь написал? Это ник или что? Набор цифр! Пусть пишут мас-тера!

В.и.Л.

Нет слов, чрезвычайно приятно, что у вас есть свои любимцы, и вы готовы так рьяно отстаивать их права. Но переходить черту приличия все-таки не стоит. Если отбросить в сторону предрассудки, то обе статьи были весьма и весьма достойные, а потому придирайтесь к автору, только из-за того, что его ник показался непривычным — нехорошо. Раз уж на то пошло, кому попало бы мы такие игры не доверили. А потому предлагаю торжественно зачесть в Мастера автора под ником 2*****, вручить ему диплом и заставить проставляться, когда в следующий раз он придет в редакцию.

Пожелания

Хочу выразить благодарность за статью о Т. Прэтчетте. Так уж случилось, что книги я обожаю и, даже (не сочтите меня сумасшедшим), больше, чем компьютерные игры, поэтому за то что открыли для меня Мир Диска я буду возносить хвалы небесам в Вашу честь до самой смерти каждый день!). Обращаюсь к тов. Веселову. Очень хотелось бы увидеть большие статьи о таких великих полководцах, как Сунь Цзы и Саллах-Ад-Дин (Саладин). Очень прошу уважить просьбу. PLEASE верните ИГРУ. Надеюсь, что прошу не слишком многого.

Captain Carrot

Благодарность принята и передана по назначению, а тов. Веселов насильно засажен за написание очередных исторических трудов. Впрочем, насчет Сунь Цзы обещать ничего не могу — у нас там на очереди период развития огнестрельного оружия с прошлой Почты завис. Ну да ничего — авось, му-



за не покинет Главстратега, и будет у нас через некоторое время все, что душе угодно. Насчет Игры — все обстоит сложнее. Во-первых, Игра далеко не всем нравилась. Многие не понимали, что это за псевдо-литературная тягомотина, которая тянется из номера в номер и жрет кучу журнального пространства. Во-вторых, производство Игры требовало таких усилий со стороны авторов, что работа над номером сильно задерживалась. Ну, а в третьих, для создания Игры требуется особый душевный подъем, который мы благополучно тратим на более благие цели — например, на онлайн-вые игры. Так что пусть Игра останется в нашем прошлом, как яркий и интересный эксперимент.

Цена жадности

И еще немного на тему "игры обычные против ММО". Вот купил я обычную игру. Поставил, поиграл. Потом надоело — положил на полку. Через пару месяцев опять поиграл... и так далее. А с вот ММО-вселенные обязывают вас быть в онлайне энное количество часов в неделю. Во-первых, потому, что иначе вы просто не сможете получить удовольствия от игры, а во-вторых, этого требует... подписка! Ведь согласитесь, обидно платить 19 долларов в месяц за игру, в которую вы играете от силы раз в две недели, да и то не всегда. Вот и приходится регулярно просиживать за ММО-игрой только потому, что за нее уплачено. Вот и получается: либо покупать ММО-игру и обрекать себя на два часа в день в онлайн, либо вообще не покупать, третьего просто не дано.

Дан78 из далекой Эстонии

Почти все, сказанное Даном78 — истинная правда. Когда каждый месяц с твоей кредитной карты капает сумма, ты ощущаешь некоторый дискомфорт, если времени на игру почти не остается. Однако если подумать здраво, сумма, которую мы выкладываем за игру, гораздо меньше, чем тратится обычно на разовые развлечения. Как только начинаешь мыслить сравнительными категориями, все становится

Без комментариев

From: Смольянин Станислав

<...@mail333.com>

To: navigat@aha.ru

Date: Sunday, June 20, 2004, 10:31:32 PM

Subject: HELLO!

Я хочу к вам зайти!!!!!!!!!!!!!!

ся намного легче. Сколько стоит сходить в кабак? Сколько вы тратите за цветы для любимой девушки? Сколько вы готовы потратить за вечер, если он пройдет так, как вам хочется? Как ни крути – все равно сумма будет больше 500 рублей. И когда осознаешь этот нехитрый факт, жить становится легче и проще. Что из того, что поиграть мне удастся лишь раз в неделю? Но зато за этот раз я получу море удовольствия, за которое заплатить не жалко.

CD на помойку?

Очень бы хотелось видеть таблицы рейтингов продаж игр (если не во всем мире, то хотя бы в России). Еще хотелось бы почитать про тестирование геймпадов. В последнее время не наблюдаются репортажи с киберспортивных турниров.

Насчет DVD: как вам мысля насчет того, чтобы делать видео репортажи о новых играх а так же записывать на камеру интервью с разработчиками (ведь по скрин-шотам трудно составить представление об игре – то ли дело динамика) Хотелось бы узнать, когда вы планируете полностью отказаться от CD?

Stan-forever, г. Бишкек



Дело в том, что такая странная штука, как рейтинг продаж, для России особенно не показательна. В большинстве городов России лицензий днем с огнем не сыщешь, а приводить данные одной – двух московских компаний как-то не солидно. Спешу успокоить тех, кто привык покупать журнал с CD. От компакт-дисков мы откажемся только тогда, когда подавляющее большинство наших читателей будет иметь на своем домашнем компьютере DVD-привод. Но, боюсь, скоро количество экземпляров с DVD придется сильно увеличить – уже сей-

час ощущается недостаток, многие жалуются, что журнал в этой комплектации не найти. Что же касается репортажей с турниров, как только появится что-то, действительно достойное – обязательно расскажем. Но уделять внимание чемпионату компьютерного клуба деревни Гадюкино как-то не хочется.

Кто во что играет?

Недавно одна моя приятельница, с которой мы вместе учились в одном “компьютерном” учебном заведении, поставила меня в полный тупик вопросом: “Слушай, а как ты в компьютерные игры играешь? Там же все настоящее!”

Я задумалась... Не над самим вопросом, конечно же, ибо сформулирован он был некорректно (кино-то она тоже смотрит, и там тоже мало реального... во всяком случае в шедеврах Голливуда – точно...), а над тем, ПОЧЕМУ я играю именно в ЭТИ КОНКРЕТНЫЕ игры?

Попытавшись (и не сумев) разобраться в моей тяге к играм, я обратила свой взор на знакомых игроков. И что же?

Вот, у меня “под боком” – человек, служивший в спецназе. Он в восторге от Ghost Recon, Rainbow Six, “Дельты”, Flashpoint... И, несмотря на его дикий смех в моменты демонстрации игрового сюжета (типа, арабы купили ядерную боеголовку у продажного русского генерала и хотят взорвать статую Свободы), я вижу, что он действительно ощущает себя ТАМ, за экраном. Но, помимо комбат-симвов, он любит RTS-ки, раллийные симуляторы, Дьяблу, Фоллаут, наконец! Что объединяет эти игры, и чего нет в том же GTA, о которого он воротит нос? Или это всего лишь случайность, неудачное первое впечатление?

Не так давно по ТВ показывали одного из лучших российских футбольных защитников – Сергея Игнашевича. Во что он играет, как вы думаете? Точно, в футбольные менеджеры.

Получается, профессия хоть, частично, но определяет пристрастия? Летчики летают на виртуальных “сушках”? Жаль, ни одного знакомого летчика... Правда, в журнале есть уважаемый Главстратег, тоже ходячее подтверждение этой теории...

Но... представьте себе Билла Гейтса... играющим в тусооп... не получается, точно? Нафиг ему это надо, если у него за дверью империя покрупнее игровой? Увы, узнать, во что играет Властелин Окон, вряд ли получится...

Вопрос на засыпку: если выпустить симулятор жизни журналиста, будут ли в него играть сотрудники “Нави”? А если будут, то как – отрываться по полной, или стараться приблизить свои действия к реалу?



Так что же игра – это жизнь, или жизнь – это игра? И, главное, что является для каждого тем самым неуловимым свойством, что цепляет, в казалось бы, абсолютно непохожих играх?

АК-74У

В заключение сегодняшнего Почтового выпуска нас ждет еще одна тема для домашних раздумий. Причем, тема, так или иначе знакомая каждому: “Как часто я играю в игры, сходные с моей профессией?”. Среди моих знакомых есть те, кто целиком и полностью подтверждает этот факт, но есть и такие, кто опровергает – “мне этого на работе хватает, в играх я хочу чего-нибудь другого”. В конечном счете, все зависит от того, любит ли человек играть в компьютерные игры или для досуга он выбирает другие развлечения. В общем, пишите, рассказывайте, делитесь наблюдениями. А я пока потрясу наших авторов и редакторов – пусть ответят мне, станут ли они играть в симулятор Журналиста? (Насколько мы понимаем, речь идет о Postal 2? – прим. ред.)

Итак, письма разобрала, домашнее задание раздала – можно с чистой совестью отправляться на пляж и молить небеса, чтобы погода не испортилась в ближайшие две недели... Ибо лето специально создано для того, чтобы искушать геймеров и отвлекать их от основного занятия – компьютерных игр. Не забывайте об этом и почаще поддавайтесь на летние провокации.

О погоде не говорила,
но лету радовалась
Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559

Про сохранение авторской орфографии
и пунктуации – сами знаете.

Н

Содержание CD & DVD

ДЕМО-ВЕРСИИ

DVD Танк Т-72: Балканы в огне

"Т-72: Балканы в огне" - классический симулятор танка, упор в котором делается на отечественную военную технику. Время действия игры - конфликт в Югославии 1991-1995 гг. Только для Windows XP.

DVD & CD Aura: Fate Of The Ages

В Adventure Company очень любят Myst. Любят настолько, что издают любую игру, хоть немного похожую на их кумира. Aura: Fate Of The Ages - из их числа.



DVD & CD Ballance

Пазл Ballance. Игрок, управляя шаром, должен за определенное время провести его через лабиринт из рельсов, желобов, подвесных мостов и т.д.

DVD & CD Blades of Avernum

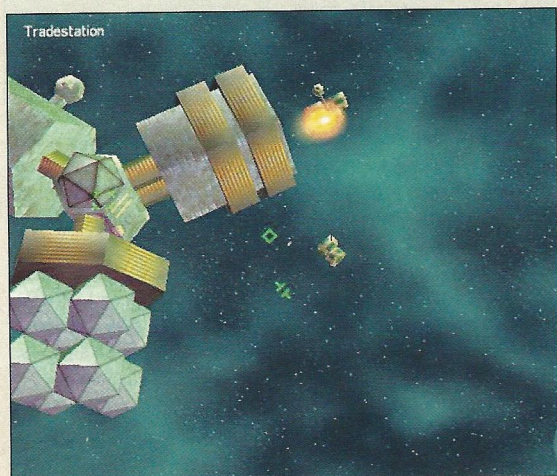
Шароварная фэнтезийная ролевка. Графика не впечатляет, но играть все равно приятно. Доступен один сценарий.

DVD Chessmaster 10th Edition

Очередной Chessmaster, выход которого запланирован на август. Приятный интерфейс, мощный AI и tutorial от шахматных знаменитостей предоставляют прекрасную возможность для совершенствования мастерства.

DVD & CD Flatspace v1.05

Игра представляет собой торгово-космический симулятор. Глобальная цель - собрать гипердвигатель. Можно торговать, добывать ресурсы, пиратствовать.



D
V
D

№7 2004
НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

ДЕМО-ВЕРСИИ

- Танк Т-72: Балканы в огне
- Aura: Fate of the Ages
- Ballance
- Blades of Avernum
- Chessmaster 10th Edition
- Flatspace
- Juiced
- Road Trip 2004
- Skools Out
- Spider-Man 2
- Stoneage Foolympics
- Transport Giant
- Universal Boxing Manager

ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ

- Abracadabra v.1.3
- AceMoney v.3.5.4
- CksumWin v.1.16
- Cryptainer LE Free Encryption Software v.4.1.6.0
- Drive Rescue v.1.9d
- K-Meleon v.0.8.2
- Mozilla v.1.7
- Mozilla Firefox v.0.9.
- Mozilla Thunderbird v.0.7.
- Opera v.7.51 с Java, русская версия
- Shutdown Monster v.3.0.0.31
- Task Plus v.3.8.9
- WavePad v.1.03
- ZoneAlarm Free v.5.0.590.043

FREEWARE GAMES

- Alien Hominid
- Building Panic
- Coca-Cola Table Football
- Code Red: Martian Chronicle
- Crazy Shuttle
- Excite Bike
- Flash Football
- Fred, the Remake
- Frog Highway
- Generally
- Glest
- Grey Ollivit's Darts Game
- GT Challenge
- H@k@t@k 2
- Highway Pursuit
- Light Driver
- Maniac Mansion Deluxe
- Mario World Overrun
- Medieval Clash
- Mix Racer
- Pac Maniac
- Police Bike
- Race Game
- Road Fighter
- StarSiege: Tribes
- The New Adventures of Zak McKracken
- Yap!
- Valhalla and the Lord of Infinity
- WinDepth
- World Domination

Патчи

- Периметр v.1.01 Rus
- XIII v.1.01 Rus
- Lock On: Современная боевая авиация v.1.02
- Mercedes-Benz World Racing v.1.6.6

Прохождения

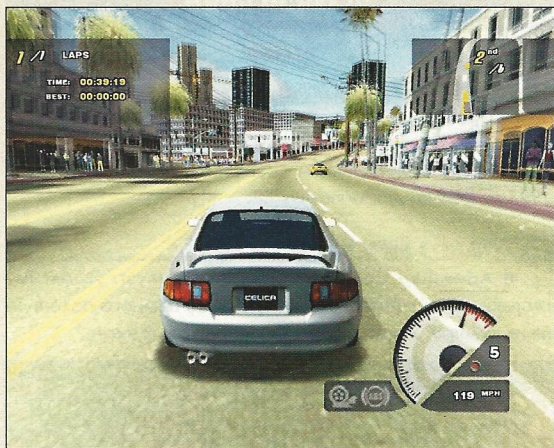
- Периметр Sacred Manhunt
- Dead Men's Hand

Саундтрек

- Silent Hill 4: The Room (избранное)

DVD & CD Juiced

Ответ Acclaim на сериалы Grand Turismo и Need for Speed. В отличие от конкурентов, в детище Juice Games неплохо проработаны задники, да и на сами автомобили полигонов явно не пожалели. Демка содержит одну трассу, а также один автомобиль (Toyota Celica предыдущего поколения).



DVD & CD Road Trip 2004

Автосимулятор Road Trip 2004. Пробиваясь через трафик и стараясь не попасться полиции нужно проехать трассу за определенный срок.

DVD & CD Skools Out

Обучающая адвентюра. Школьнику по имени Дерек нужно в течение 20 дней собрать \$500, чтобы откупиться от шантажиста.

DVD Spider-Man 2

Игрушки, выход которых совпадает с релизом фильма-прообраза, редко балуют клиентуру высоким качеством. Вот и Spider-Man 2 является творением системы "пилл хавает". Нет, играть в данную вещь можно (иногда даже захватывает), но ждать что-то сверхъестественного не стоит. Разрешение экрана, а также управление не настраиваются. Видать, торопились выбросить игру в массы...

DVD & CD Stoneage Foolympics



Веселая аркада на спортивную тему. Оказывается, еще в каменном веке появилась традиция проводить соревнования на силу и скорость. Единственная доступная дисциплина - прыжки в длину с трамплина в болото.

DVD & CD Transport Giant

Transport Giant - экономическая стратегия от JoWood. Игра представляет собой типичный Tycoon, без заметных минусов и плюсов, с довольно неплохой графикой а-ля Age of Empires. В деке доступна пара миссий из кампании.

DVD & CD Universal Boxing Manager

Создайте персонажа-менеджера, наймите боксеров и заработайте на их разбитых физиономиях. Жаль только,

Дополнения

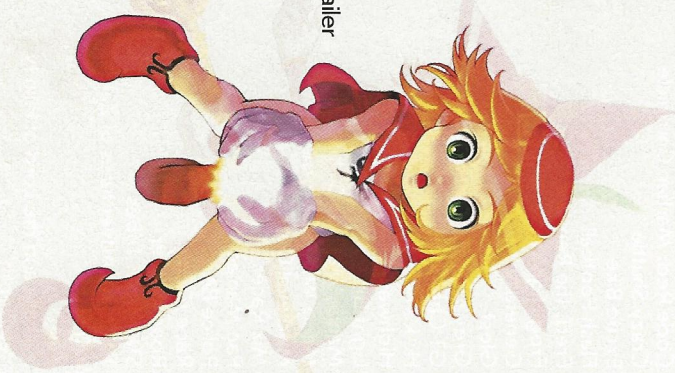
- Асы в Небе
- Battlefield 1942
- BloodRayne
- Call of Duty
- Carnageddon: TDR 2000
- Combat Mission: Afrika Korps
- Command & Conquer: Generals
- Delta Force: Black Hawk Down
- DOOM2: Hell on Earth
- F1 Challenge '99-'02
- Far Cry
- Freelancer
- Grand Theft Auto: Vice City
- Half-Life: Counter-Strike
- Mafia
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004:
- A Century of Flight
- Microsoft Train Simulator
- NASCAR Racing 2003 Season
- Neverwinter Nights
- Operation Flashpoint
- Orbiter
- Quake II
- Quake III Arena
- Racer Free Car Simulator
- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- Strike Fighters: Project 1

Сервис-Пак

- Tom Clancy's Ghost Recon
- Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- Unreal Tournament 2004
- Vietcong
- Warcraft III: Reign of Chaos
- World Racing
- ArtMoney SE v.7.07
- BSPlayer v.1.00.809
- CheatBook-DataBase 2004 v.1.0
- Codex All in One v.6.0.1.4
- DOSBox v.0.61
- Dragon UnPACKer v.5.0.0.127 RC4
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.05
- IfanView v.3.91
- K-Lite Codec Pack v.2.26 FULL
- LX-Cheat-Container v.4.0
- Quick Time Player v.6.5
- Real Alternative v.1.23
- Swift Player v.1.1
- Windows Media Player v.9.3409 Beta
- Winamp v.5.03 Full

Игры, видео из которых вы сможете найти на нашем DVD

- Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring E3 2004 Trailer
- Battlefield 2 E3 2004 Trailer
- Colin McRae Rally 2005 E3 2004 Trailer
- D-Day E3 2004 Trailer
- Driv3r E3 2004 Trailer
- Dungeon Siege 2 E3 2004 Trailer
- EverQuest 2 E3 2004 Trailer 2
- FIFA Football 2004 E3 2004 Trailer
- Minions of Mirth
- Myst IV: Revelation E3 2004 Trailer
- Postal 2: Arosalypse Weekend E3 2004 Trailer
- Prince of Persia 2 E3 2004 Trailer 2
- Shellshock: Nam'67 E3 2004 Trailer
- Silent Hunter III E3 2004 Trailer 2
- Silent Hunter III E3 2004 Trailer 3
- Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords E3 2004 Trailer
- Street Racing Syndicate E3 2004 Trailer
- World of Warcraft E3 2004 Trailer
- Worms Forts Under Siege E3 2004 Trailer



Лаборатория Касперского

Свежая версия антивируса

Обои

В тьлу врага
Dragon Age
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
Street Racing Syndicate
The Witcher

Хранители экрана

Периметр
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

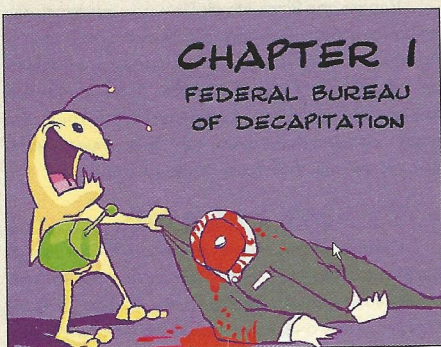
Z-Zone Подписка



что в этой толпе боксеров не нашлось ни Тайсона, ни Кости Дзю. Ограничение по времени - 20 минут.

FREEWARE GAMES

DVD & CD Alien Hominid



Динамичный экшн с качественной анимацией и весомой долей насилия. Считается одной из лучших игр в своем жанре на зарубежном веб-ресурсе New Grounds.

DVD & CD Building Panic

Война между строителями в самом разгаре! Пригайте, стреляйте, подбирайте строительный материал с вражеских трупов, крушите отстроенное не вами, возводите свое! Надоело играть одному - смело зовите друга, настраивайте клавиши управления для второго игрока, и вперед! Предотвратите качественную застройку здания компьютерным интеллектом, внесите долю человеческого фактора.

DVD & CD Coca-Cola Table Football

Оригинальная вариация настольного футбола от компании Кока-Кола. Победитель получает бутылочку коки. В игре предусмотрено три уровня сложности.

DVD Code Red: Martian Chronicle

Последняя версия популярного фрифарного шутера.

DVD & CD Crazy Shuttle

Сколько же нервов нужно иметь таксисту густозаселенного студенческого городка! И того сбей, и эту задави, и клиента вовремя доставь до пункта назначения, и тормози, понимаешь ли, плавно, чтобы уроды всякие, забывающие натянуть на себя лямку ремня безопасности, не разбивали своей тушкой драгоценное лобовое стекло...

DVD & CD Excite Bike

Римейк нинтендовской игры 1984 года порадует любого современного ценителя виртуального насилия.

DVD & CD Flash Football

Небольшая флэш-аркада на футбольную тему, рассчитанная на двух игроков. Смысл игры - запинать мячик в ворота оппонента. Все бы было замечательно, но уж слишком озадачивает расположение клавиш управления для второго игрока.

DVD & CD Fred, the Remake

Римейк DOS-игры, адаптированный под современные компьютеры.

DVD & CD Frog Highway

Еще одна вариация на тему лягушонка размером с легковушку, который пытается перебраться на другую сторону хайвея. Впрочем, уже не пытается. В этой модификации квака хочет кушать! Помогите ему набить желудок насекомыми и не оставьте его содержимое на асфальте.

DVD & CD GeneralG

Не пропустите! Простенькая и до жути играбельная аркадная гонка с возможностью гибкой настройки поломок авто, износа покрышек, объема заливаемого топлива, и даже уровня сложности компьютерных игроков со шкалой от 1 до 100 единиц. Также предусмотрен выбор треков для чемпионата, количество кругов, разновидность машинок с уникальными характеристиками, их раскраска и управление для каждого игрока.

DVD & CD Glest



RTS в жанре фэнтези. Особенностью игры является возможность настраивать что угодно: карты, сценарии, здания, юнитов, апгрейды, технологии, расы. Можно сразиться с AI двух степеней сообразительности на четырех картах с выбором зимних/летних текстур.

DVD & CD Grey Olltwit's Darts Game

Игроки поочередно бросают небольшие дротики в разграфленный пробковый круг (dartboard). К сожалению, в Grey Olltwit's Darts Game играть можно только с компьютерным оппонентом на одном из трех уровней сложности.

DVD & CD GT Challenge

Классическая гоночная аркада, которую можно охарактеризовать несколькими фразами: чистый дизайн "уровней", простая 2D-графика, легкое управление, а также наличие экономической составляющей. Из игровых "фьючерсов" - 20 треков, 36 машин, магазин, где они продаются и гараж, куда они попадают после приобретения.

DVD & CD H@k@t@k II

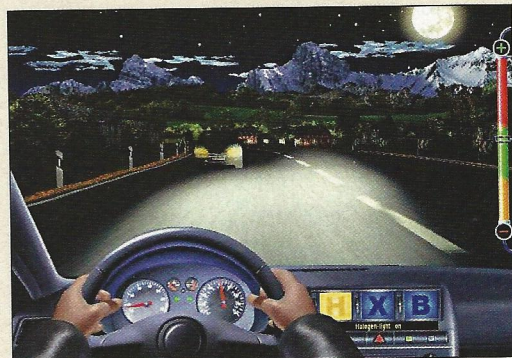
Игрок выступает в роли системного администратора, который с помощью маршрутизаторов, фильтров, firewall'ов и т.д. управляет потоками данных в сети.

DVD & CD Highway Pursuit

Запутанная история дорожного противостояния добра и зла. В роли вестника добра - добрый агент (одна штука), в роли всепоглощающего зла - злые агенты (анлимитед), пытающиеся любыми средствами получить контроль над дорогой. Задача игрока - выжить, уничтожая агентов и спасая мирных жителей.

DVD & CD Light Driver

Красочная двумерная гонка, в которой игроку предлагается собрать как можно больше очков за 90 секунд.



DVD & CD Maniac Mansion Deluxe

Благодаря усилиям энтузиастов еще один классический квест обрел вторую жизнь. На сей раз - это первая часть великолепной дилогии Maniac Mansion.

DVD & CD Mario World Overrun

Старый добрый Марио защищает осажденный толпами врагов замок.

DVD & CD Medieval Clash

Забавная война между двумя средневековыми замками. В распоряжении игрока масса средств для защиты своего замка и разрушения чужого: от простолудина с дубинкой до катапульт и пушек.

DVD & CD Mix Racer

Трехмерная гонка, не требующая современного ускорителя графики. Изначально высокая сложность игры (отсутствие варьируемого уровня компьютерного интеллекта) делает игру неинтересной без долгих часов практики.

DVD & CD Police Bike

С появлением представителей мотоциклетной полиции, демонстрантам ничего не ос-



тавалось, как разойтись по домам... Но далеко не все успели уйти.

DVD & CD Pac Maniac

Лучший трехмерный римейк классического Расман'а. Играть стало намного проще и интересней, поскольку Пакмэн обучился не только шустро бегать, но и прыгать.

DVD & CD Race Game

Японская трехмерная гонка с поддержкой сетевой игры.

DVD & CD Road Fighter

Римейк оригинальной аркады от Konami, выпущенной в 1985 году.

DVD Starsiege: Tribes

Starsiege: Tribes оказалась второй по популярности (после Quake) сетевой игрой, во многом благодаря тому, что основной упор делался на командные бои. Отныне Starsiege: Tribes перешла в разряд freeware. В комплект входит дистрибутив, мануал, а также патч последней версии.



The New Adventures of Zak McKracken

Именно с Зака МакКракена началась в свое время великолепная плеяда квестов от LucasArts (тогда еще LucasFilm Games). Теперь же вашему вниманию предлагается версия продолжения знаменитой истории.

DVD & CD Yap!

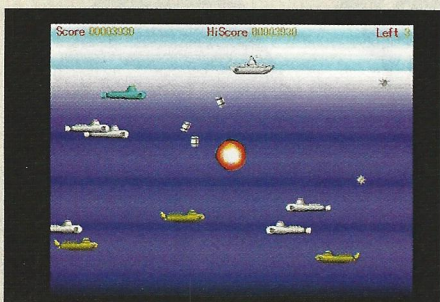
Простенький трехмерный пинг-понг. Не хватало возможности играть вдвоем.

DVD & CD Valhalla and the Lord of Infinity

В 1994 году Vulcan Software Ltd. выпустила игру под названием Valhalla and the Lord of Infinity. Спустя десять лет на свет появилась Valhalla Classics, римейк старой игрушки, "заточенный" под Windows. Концепция Valhalla Classics несколько не отличается от оригинала: вид "сверху", интерфейс в стиле "ткни мышкой и нажми на иконку". Данная версия Valhalla Classics содержит первый эпизод, за остальные придется доплачивать.

DVD & CD WinDepth

Качественно выполненный римейк древней аркады Depth Charge, в которой игроку



предлагается расправляться с многочисленными субмаринами, сбрасывая с линкора глубинные бомбы.

DVD & CD World Domination

Великолепная пошаговая стратегия, созданная с помощью Macromedia Flash.

ДОПОЛНЕНИЯ

DVD & CD Асы в Небе

Пятнадцать новых схем раскраски самолетов.

DVD Battlefield 1942



Линейка модификаций для Battlefield 1942 пополнилась новыми именами. Во-первых, состоялся релиз The Great Warm - второй по счету конверсии, посвященной Первой мировой. Во-вторых, вышла Dead Cities Release 1, предназначенная для фанатов постядерных игр.

Помимо новичков нынешняя подборка для Battlefield 1942 содержит новые версии модов, появившихся ранее на наших дисках. Особо стоит отметить Battlefield 1982 Mod 1.6, а также Finn Wars 0.55.

DVD & CD BloodRayne

Создатели BloodRayne предусмотрели возможность создавать новые скины для всеобщей любимцы Rayne. В предлагаемой подборке - десяток скинов (некоторые из которых выглядят весьма откровенно), а также утилита RayneGun, с помощью которой эти самые шкурки устанавливаются.

DVD CD Call of Duty

Модификация Heat of Battle успела стать неотъемлемой частью подборки для Call of Duty. На этот раз мы выкладываем версию 0.31. Также в нынешнюю подборку вошли пять карт и небольшой сюрприз в виде Fufion Pack. За Call of Duty звалась Games Fusion.

DVD CD Carmageddon: TDR 2000

Вполне традиционный набор: The Nosebleed Pack, а также подборка из пяти машин. Среди новинок стоит отметить Tusk, первую удачную попытку сделать мотоцикл для TDR 2000.

DVD & CD Combat Mission: Afrika Korps

Любителям пошаговых баталий предлагается пятнадцать вариантов переработки внешности юнитов, а также десяток миссий. К слову, события значительной части фанатских миссий происходят не в Африке, а на территории Италии.

DVD Command & Conquer: Generals



В этот раз "генеральский" раздел полностью занят модификацией StarCraft: Xel'Naga Vengeance. StarCraft на движке C&C: Generals? А почему бы и нет!

DVD & CD Delta Force: Black Hawk Down

Карты для Black Hawk Down множатся, как кролики в брачный период. Мимо этого факта пройти было трудно, поэтому на диске появились соответствующий раздел. Вниманию поклонников Delta Force предлагаются тридцать карт, предназначенных как для одиночного прохождения, так и для сетевых боев.

DVD CD DOOM 2: Hell on Earth

Поклонникам вечно живого DOOM предлагается обновленная версия пака с полностью переработанным меню. Кроме того, в подборку вошла очередная переработка музыки.

DVD F1 Challenge '99-'02

Гвоздем нынешней подборки для F1 Challenge '99-'02 стала модификация Retro 2002 Season. Авторы Retro 2002 Season свели в один сезон самых известных гонщиков Формулы-1 за последние двадцать лет, причем выступают они на "оригинальных" болидах. То есть на одной трассе соревнуются машины из 1981, и 1989, и 1996 года. Также в список модификаций для F1 Challenge '99-'02 попали Mini Cooper Challenge MOD, а также JGTC GT500 MOD.

DVD CD Far Cry

Любителям побегать по тропическим островам с любимым пулеметом в руках предлагаются восемь карт (три - для одиночной игры и пять - для сетевой). Также предлагается две модификации: одна изменяет режим прицельной стрельбы, а вторая увеличивает скорость передвижения моторной лодки "Зодиак". Также в подборку вошли два десятка всевозможных скинов.

DVD CD Freelancer

Полтора десятка всевозможных модов, в т.ч. Epsilon, добавляющий в игру кучу новых кораблей и звездных систем. Десяток новых посудин (в том числе Snowspeeder из SW: Empire Strikes Back). Если и этого мало, стоит взглянуть на тотальную конверсию WTS-World v.1.3. Также в подборку вошли утилиты и набор нового оружия.

DVD & CD Grand Theft Auto: Vice City

Автомобилей набралось двадцать пять штук, особо стоит обратить внимание на 1937 Ford Sedan - Hotrod, Porsche 911 Speedster и Honda NSX. Есть и настоящий шедевр - 1973 Ford Falcon XBGT из Mad Max. Мотоциклы: Ducati Monster, FTR Custom Version 2, а также

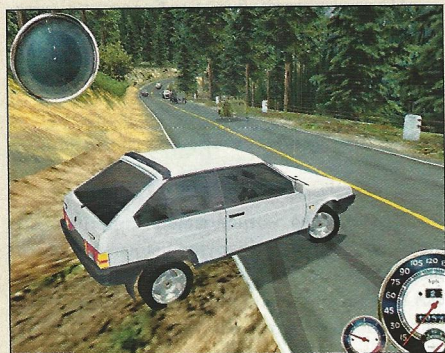


потрясающе проработанный San Andreas PD. Раздел оружия содержит Final Fantasy 8 Gunblade и ZAKU Machinegun. Для мсье, знающих толк в извращениях, предлагается замена кастета на часы Rolex Daytona. Также в подборку входит набор штатных утилит.

DVD CD Half-Life: Counter-Strike

Games Fusion после выхода Condition Zero слегка переработали Fusion Pack. Итогом этих трудов стал Fusion Pack SE Final. Также в подборку попали восемь карт и шестнадцать моделей оружия. В разделе моделей игроков можно найти новые работы от Ласа, в том числе два пака (со спецназовцами и террористами).

DVD & CD Mafia



Вниманию любителей менять транспортные средства предлагаются двадцать пять машин, начиная с Aston Martin DB5 и заканчивая армейским грузовиком Peterbilt 379. Игроки-патриоты также не будут разочарованы: им предоставляется уникальная возможность сесть за руль УАЗ 3159, "восьмерки", а также армейского грузовика "Урал".

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

DVD CD

Открывают подборку по Max Payne 2 десять карт. В разделе модов - десяток всевозможных переделок геймплея (без вездесущей "Матрицы" не обошлось). Особого внимания заслуживает конверсия Battle Tactics, превращающая Max Payne 2 в походную стратегию. Также любители переделывать игру могут найти новую "шкурку" для АК-47 и три вида оружия.

Microsoft Flight Simulator 2004:

DVD CD A Century of Flight

Раздел летательных аппаратов подвергся разделению на две категории. В новом подразделе можно найти пять вертолетов, среди которых особо выделяется McDonnell Douglas MD500E. Самолетов в нынешней подборке двадцать штук. Любителям легкомоторной авиации рекомендуем опробовать Ан-14 и об-



новленную версию Eclipse 500. На улице поклонников гидросамолетов праздник: состоялась выкат летающей лодки Short Empire. Также в подборку вошел десяток сценариев, половина из которых перерабатывает район Ближнего Востока.

DVD Microsoft Train Simulator

Любителям тепловозов наверняка понравится 2ТЭ10Л-3621, созданный командой Trainsim.ru. Подобно другим работам этой команды, паровоз сделан на редкость качественно. Также в подборке можно будет найти несколько паровозов, тепловоз 2ТЭ10В-2949 и пару электричек.

DVD CD NASCAR Racing 2003 Season

Семь треков, некоторые из которых явно заточены под модификации вроде Trans Am. В разделе модов находится Cascar Racing MOD, предлагающий опробовать силы в канадской серии Cascar, аналогичной NASCAR.

DVD & CD Neverwinter Nights

Четыре модуля, а также обновление для Community Expansion Pack.

DVD CD Operation Flashpoint



Открывает подборку Finnish Defence Forces Mod 1.3, самая большая модификация, когда-либо выходившая для Operation Flashpoint. Финские модостроители практически полностью переделали игру, а также добавили кучу новой техники. В этот раз раздел наземной техники получился на редкость объемным: в него вошло пятнадцать дополнений, среди которых особо выделяются DKM UK Pack и GAZ-53 Pack. Немало интересного можно найти также в разделах оружия, авиации и пехоты.

DVD & CD Orbiter

Orbiter - космический симулятор, но с этим утверждением согласны не все. Результатом этого "бунта" стало около пятнадцати моделей самолетов и вертолетов.

DVD & CD Quake II

У создателей Quake II Evolved появилась мода. Отныне они выкладывают не паки с моделями, а каждую новинку по отдельности. В этот раз мы предлагаем пять моделей: Adrenaline, Barrels, Bullets, Cells и Rockets.

DVD Quake III Arena

Модификации Generations Arena v0.99d и True Combat 1.1.

DVD CD Racer Free Car Simulator

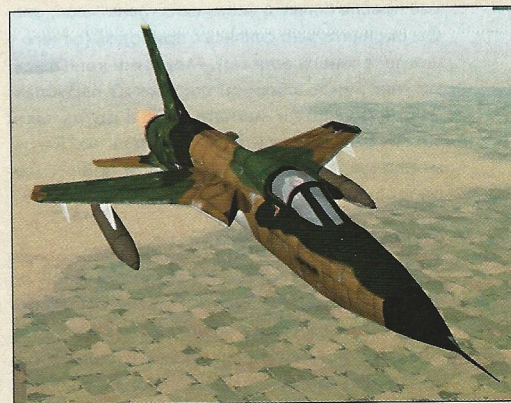
После небольшой паузы состоялся релиз новой версии Racer. Шутка в том, что ставится Racer v.0.5.2 beta 6 очень хитро: сначала устанавливается версия 0.5.2 beta 5, поверх нее - 0.5.2 beta 5.3, и лишь затем последний билд. Все необходимые для полной установки версии можно найти в папке "Дистрибутив". Автомобилей в этот раз набралось около десятка, а вот трасс всего две.

Star Wars Jedi Knight: Jedi

DVD CD Academy

Двадцатка карт для желающих помахать мечами. В разделе моделей представлено четыре новых персонажа, а также оружие из фильма Men in Black. Завершают подборку три мода, один из которых заменяет лазерные мечи на всевозможные колюще-режущие предметы.

DVD CD Strike Fighters: Project 1



Два самолета: F9F-5P Photo Panther, а также F-105D Thunderchief.

DVD CD Tom Clancy's Ghost Recon

Три модификации: Code Ocelot, Down & Dirty и SAF CopsnRobbers.

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven

DVD CD Shield

Двадцатка карт, а также модификация Enemy Realsim mod, делающая террористов более "человекоподобными", умеющими промахиваться и паниковать.

DVD CD The Elder Scrolls III: Morrowind

Свыше тридцати всевозможных плагинов. В разделе "арсенал" представлено несколько мечей и доспехов с неслабыми ТТХ. Любителям менять внешность предлагается два плагина с новыми лицами для женских персонажей. В разделе "Квесты" представлено четыре плагина, один из которых позволяет поиграть за Шестой Дом. Плюс три локации, три расы и десяток домов.

DVD CD Unreal Tournament 2004

Центральное место в этом разделе занимает Red Orchestra 2.0, тянущая как минимум на адд-он. Посвящена она Второй мировой войне, причем воевать надо не за американцев или англичан, а за советских солдат. Большой интерес также представляет Neo-Tokyo, мод, созданный поклонниками аниме. Новые карты - в UT 2004 Community Pack 2 Vol.2. В разделе "Модели" можно найти два новых персонажа, а также машину под названием NodeRunner.

DVD CD Vietcong

Двенадцать карт для любителей сетевых боев.

DVD CD Warcraft III: Reign of Chaos

Раздел "Модификации" представлен конвейером Divine Right, полностью изменяющей все расы. Люди из добропорядочных католиков превратились в исламских фанатиков, эльфы окончательно слились с природой (отчего у них позеленели волосы). Мертвяки кончились, уступив место сборной солянке из нерубианцев, кобольдов и магнатавров, а орков так и вовсе сменил дикий коктейль из нагов, морлоков, гигантских креветок и прочих морепродуктов.

DVD CD World Racing

В отличие от создателей аналогичной по идеологии Need for Speed: Porsche Unleashed, Synetic предоставила игрокам возможность создавать новые модели машин. В данной подборке - пять автомобилей: Batmobile, BMW X5 4.6is, Saleen S7, Slipstream и Subaru Impreza WRX STi [Downhill]. BMW в игре про машины марки Mercedes-Benz смотрится как минимум вызывающе, не так ли?

DVD ONLINE**Conquer Online**

Реалтаймовая фэнтезийная MMORPG. Удобное управление в стиле диавло, симпа-



тичная графика с трехмерными персонажами и двухмерными бэкграундами. См. ревью в журнале. Freeware!

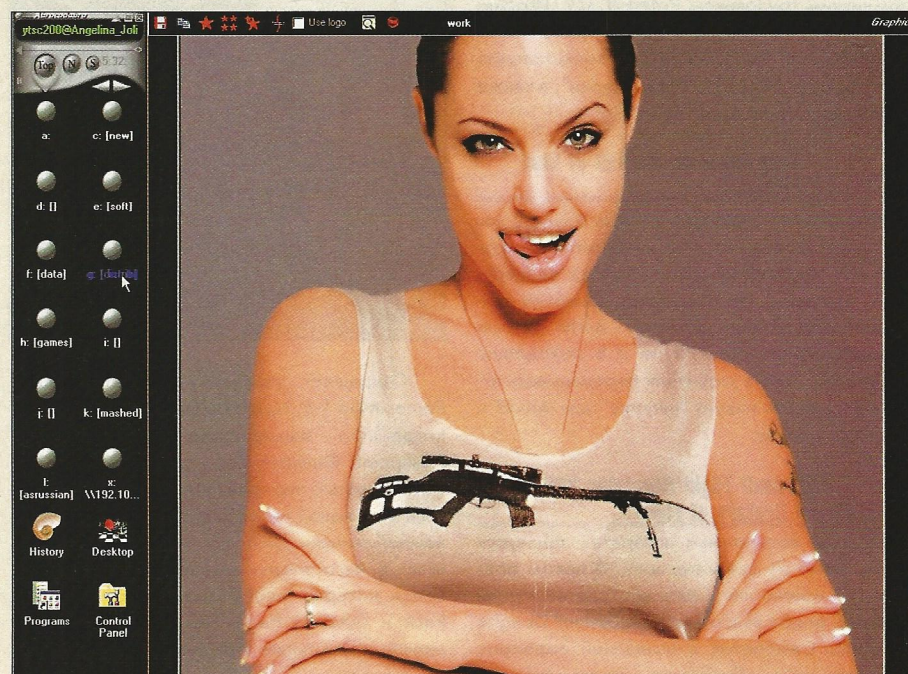
Star Chamber

Star Chamber - уникальная онлайн-игра. Проще всего ее можно описать как смесь Master of Orion и Magic: the Gathering. Игроки принимают участие в дуэлях, пытаясь заполучить власть над частью Галактики. Вам предстоит строить корабли, тренировать колонистов и захватывать чужие миры. В распоряжении игрока находится набор карт-бонусов, и именно их своевременное применение является самым важной частью Star Chamber.

Оплата игры, в общем-то, не потребует, но принимать участие в рейтинговых матчах, покупать новые и обменивать ненужные карты могут только игроки, заплатившие автору.

DVD ВИДЕО

Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring E3 2004 Trailer
Battlefield 2 E3 2004 Trailer
Colin McRae Rally 2005 E3 2004 Trailer
D-Day E3 2004 Trailer
Driv3r E3 2004 Trailer
Dungeon Siege 2 E3 2004 Trailer
EverQuest 2 E3 2004 Trailer 2
FIFA Football 2004 E3 2004 Trailer
Minions of Mirth
Myst IV: Revelation E3 2004 Trailer
Postal 2: Apocalypse Weekend E3 2004 Trailer
Prince of Persia 2 E3 2004 Trailer 2
Shellshock: Nam'67 E3 2004 Trailer
Silent Hunter III E3 2004 Trailer 2 и Trailer 3
Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords E3 2004 Trailer
Street Racing Syndicate E3 2004 Trailer
World of Warcraft E3 2004 Trailer
Worms Forts Under Siege E3 2004 Trailer

БЕСПЛАТНЫЕ ПРОГРАММЫ И УТИЛИТЫ**DVD CD Abracadabra v.1.3**

Программа позволяет просматривать, редактировать и сохранять содержимое любых файлов в текстовом и графическом виде. Она максимально проста, тем не менее, использовать ее гораздо удобнее, чем многие аналогичные средства.

DVD CD AceMoney v.3.5.4

Программа помогает просто и эффективно управлять денежными расходами. Несмотря на свою простоту, AceMoney обладает всеми качествами больших финансовых пакетов: позволяет управлять несколькими счетами различных типов, планировать семейный бюджет, учитывать доходы и расходы в разном валюте и т.д.

DVD CD CksumWin v.1.16

CksumWin показывает контрольную сумму и размер файла или нескольких файлов. Алгоритм и вывод программы эквивалентны команде cksum в системе Unix, но данная версия имеет удобный графический интерфейс и дополнительные возможности. Вы можете выбрать несколько файлов сразу и посчитать контрольную сумму для всех них одним щелчком мыши. Также вы можете добавить ярлык в папку 'Send To' ('Отправить') для быстрого обращения к программе. Интерфейс программы поддерживает русский язык.

DVD CD Cryptainer LE Free Encryption Software v.4.1.6.0

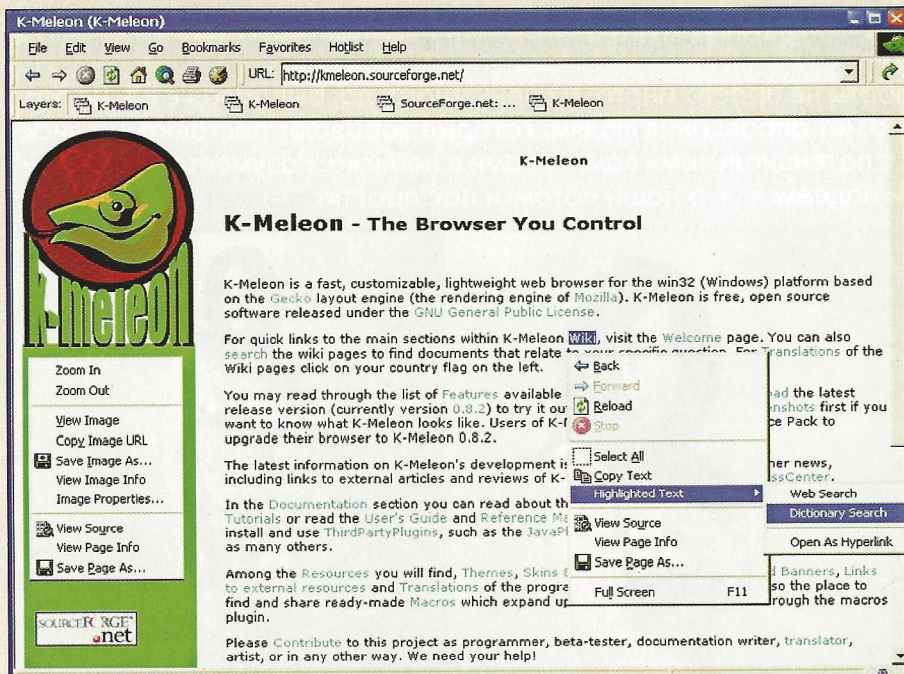
Появилась потребность в безопасном хранении личной информации? Бойтесь, что кто-то кроме вас увидит "ЭТО" или узнает "ОБ ЭТОМ"? Не бойтесь! С помощью Cryptainer вы сможете хранить всю приватную информацию в недоступном для посторонних глаз месте.

DVD CD Drive Rescue v.1.9d

Утилита для исследования содержимого жесткого диска и обнаружения на нем "потерянных данных" - файлов, которые периодически "исчезают" после проверки жесткого диска с помощью системной утилиты ScanDisk.

DVD CD K-Meleon v.0.8.2

Шустрый и стабильный браузер на основе gecko (движок mozilla). Обладает простым ин-



терфейсом и полностью совместим со всеми существующими стандартами.

DVD Mozilla v.1.7

Фриварный браузер.

DVD Mozilla Firefox v.0.9.

Фриварный браузер.

DVD Mozilla Thunderbird v.0.7.

Фриварный почтовый клиент.

DVD Opera v.7.51 с Java, русская версия

Шароварный браузер. Чтобы убрать текстовые баннеры, необходимо заплатить \$39.

DVD & CD Shutdown Monster v.3.0.0.31

Доверьтесь монстру Шатдауну, и ваш ПК вырубится в строго заданный момент.

DVD & CD Task Plus v.3.8.9

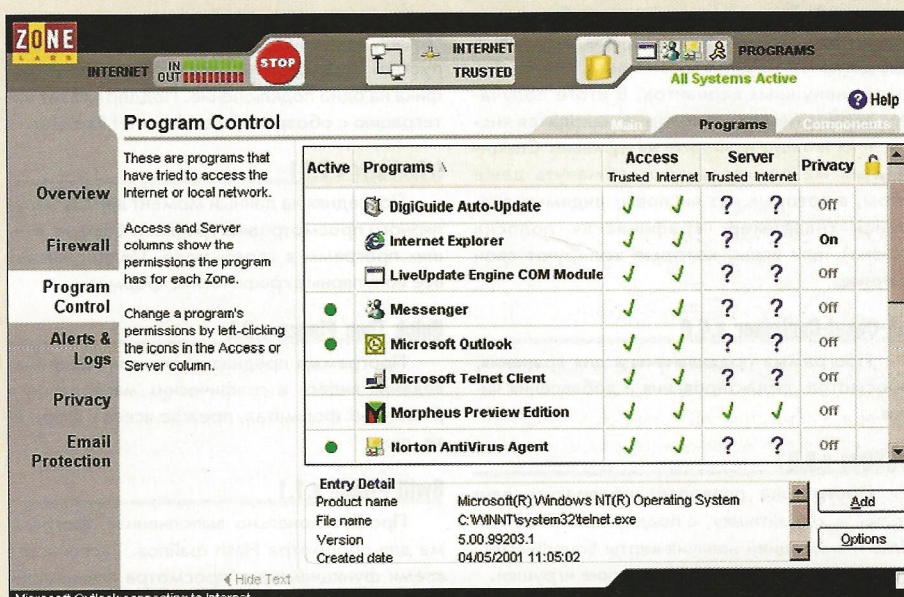
Практичный планировщик-еженедельник с функциями будильника и календаря. Календарь программы учитывает более 230 национальных праздников различных стран. Встроенный рекламный модуль (баннер) не обновляется (новую рекламку не закачивает).

DVD & CD WavePad v.1.03

Очень маленькая программка для записи и обработки звука, отдаленно напоминающая "Стандартную Звукозапись" Windows. Вэйвпад поддерживает все популярные аудиоформаты, включая wav, mp3, vox, gsm и real audio. Имеет встроенный гир-модуль, предназначенный для оцифровки аудиодисков, а также набор готовых эффектов: Amplify, Normalize, Equaliser, Envelope, Reverb, Echo, Noise Reduction, Sample Rate Conversion и др. В последних версиях программы добавилась функция VAR - автоматической активации записи с микрофона при появлении "звуков" (не пишет тишину).

DVD & CD ZoneAlarm Free v.5.0.590.043

ZoneAlarm включает в себя пять элементов обеспечивающих надежную защиту PC: программный брандмауэр (средство межсетевой защиты - firewall), сервис контроля за приложениями (контролирует доступ в сеть), настраиваемые сетевые зоны доверия, динамичес-



ки изменяемые настройки уровня безопасности и фильтрацию веб-контента (убирает рекламу, блокирует всплывающие окна обозревателя, следит за кукисами и т.п.). Бесплатная версия ZoneAlarm в стандартном (Free) режиме не имеет ограничений, но функционирует только в качестве программного брандмауэра. В режиме Pro (профессиональном) пользователь получает доступ ко всем сервисам ZA, но при этом программа может работать только первые 30 дней.

ПАТЧИ

Периметр v.1.01 Rus **DVD & CD**
 XIII v.1.01 Rus **DVD**
 Lock On: Современная боевая авиация v.1.02 **DVD**
 World Racing v.1.6.6 **DVD & CD**

DVD & CD ОБОИ

В тылу врага
 Dragon Age
 Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
 Street Racing Syndicate
 The Witcher

DVD & CD ХРАНИТЕЛИ ЭКРАНА

Периметр
 Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

DVD & CD ПРОХОЖДЕНИЯ

Периметр
 Sacred
 Manhunt
 Dead Men's Hand

DVD & CD СЕРВИС-ПАК

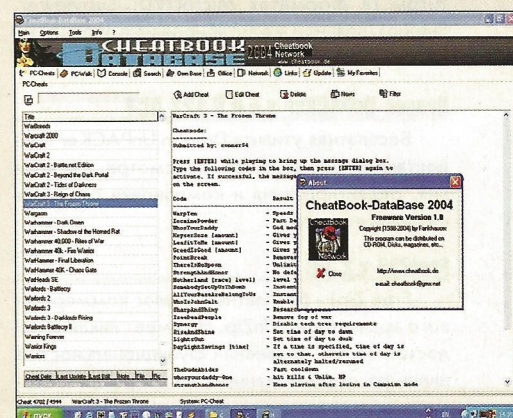
В этом разделе вы найдете множество полезных для игроков программ. Помимо чисто читерских вещей типа ArtMoney и Cheatbook, в пак есть все для просмотра любых видеоматериалов, выложенных на диск.

CheatBook-DataBase 2004 v.1.0

Прекрасный сборник кодов, читов, солюшенов для двенадцати платформ (PC, Playstation, Playstation 2, Sega, Nintendo 64, DVD, Gameboy Advance, Gameboy Color,

Xbox, Gamecube, Dreamcast, Super Nintendo).

Охвачено 9125 игр. Из них для PC - 4944. Программа оснащена встроенным шестнадцатеричным редактором и утилитой перевода HTML-страниц в текстовые файлы.



ArtMoney SE v.7.07

Программа ArtMoney создавалась как универсальный взломщик к любым играм. Она умеет сканировать память игры для поиска каких-то определенных значений (деньги, ресурс-

Далекое эхо ЕЗ

Да, было в прошлом месяце работы не просто много, а очень много, да, был завал с ЕЗ, но это не оправдание для нас. Потому что нет оправдания людям, которые забывают поставить на диск ролик из кастинга к BloodRayne 2 с потенциальными вампирками в negligi. Разумеется, на июльские диски мы этот ролик ставим и надеемся, что наши потомки нас простят.



сы и т.д.). Таких значений может быть много, и надо выбрать нужные, поэтому поиск разделяется на два этапа - поиск значений и отсеив ненужных вариантов. В итоге получаем адреса памяти, в которых находятся числа, и их можно изменить на нужные. Специальные методы позволяют обмануть даже игры, в которых нет числовых видимых значений (например, графическая полоска жизни), или игры, которые кодируют свои данные.

LX-Cheat-Container v.4.0

Программа предназначена для хранения, просмотра, редактирования и добавления читов.

DOSBox v.0.61

Программа позволяет превратить ваш "пень" в 286 эйтишку, с поддержкой XMS или EMS и эмуляцией наличия карты SoundBlaster. Теперь можно играть в DOS'овские игрушки.

BSPlayer v.1.00.809

Превосходный проигрыватель видео- и аудиофайлов (avi, mpg, asf, wmv, wav, mp3), главная специализация - видео и divx. Множество функций, выбор звуковой дорожки, субтитры (в форматах MicroDVD, Subviewer, SubRip), плавное масштабирование экрана, эквалайзер, сохранение кадра в файл.

Dragon UnPACKer v.5.0.0.127 RC4

Бесплатная утилита Dragon UnPACKer предоставляет возможность просмотра, извлечения, редактирования и компоновки ресурсов из различных игр.

FreeZip! v.2.3.0

Free Zip! - бесплатный аналог коммерческого архиватора WinZip. Не имеет никаких недостатков при сравнении функциональности в плане распаковки данных, но сокращены возможности создания архивов.

Fresh Download v.7.05

Fresh Download - бесплатный менеджер загрузок со стандартной возможностью прерывать и возобновлять загрузку, а также скачивать файл сразу несколькими частями с помощью соответствующего числа обращений к

разным сегментам файла, что ускоряет загрузку, особенно с серверов с маленькой пропускной способностью или ограничением трафика на одно подключение. Поддерживает интеграцию с обозревателем Internet Explorer.

IrfanView v.3.91

Последняя на данный момент версия популярного просмотрщика графики. Одна из лучших программ в своем роде. Поддерживает все популярные графические форматы.

Quick Time Player v.6.5

Программа предназначена для воспроизведения видео- и графических материалов в различных форматах, прежде всего в формате .mov.

Swift Player v.1.1

Профессионально выполненная программа для просмотра Flash файлов. Располагает всеми функциями для просмотра анимационных роликов, в том числе прокруткой, паузой, позволяет просмотр в полноэкранном режиме, заикливание. Ассоциирует с собой файлы .swf.

Windows Media Player v.9.3409 Beta

Стандартный проигрыватель медиафайлов Windows - аудио и видео. Девятая версия позволяет просматривать диски DVD (после дополнительной установки необходимых кодеков) и менять скины. Есть еще куча фишек, которыми большинство из нас все равно никогда не будет пользоваться. В инсталляционном пакете имеются последние версии кодеков, которые устанавливаются вместе с этим плеером.

Winamp v.5.03 Full

Старина Winamp стал просто супер-пупер проигрывателем! Крутит он теперь почти что все, что крутить можно, за исключе-

Саундтрек

**Silent Hill 4:
The Room
(избранное)**



нием QuickTime'овских файлов. Выглядит новая версия тоже очень и очень достойно, поддерживает кучу скинов (в том числе и от старых версий), раздвигается во все стороны, экран можно отделить от панели управления и еще много-много чего хорошего. Компания Nullsoft явно не собирается сдавать позиций, и это не может не радовать.

K-Lite Codec Pack v.2.26 FULL

Сборник популярных видеокодеков.

Codecs All in One v.6.0.1.4

Еще один сборник наиболее распространенных видеокодеков.

Real Alternative v.1.23

Бесплатный мультимедийный проигрыватель Real Alternative предназначен для воспроизведения файлов формата RealMedia, являясь альтернативой коммерческому продукту - RealPlayer.

ЛАБОРАТОРИЯ КАСПЕРСКОГО

Свежая версия антивируса.

ПОДПИСКА

СИМВОЛИКА



- материалы, которые присутствуют на CD и на DVD.



- полностью на DVD, но кое-что уместилось и на CD.



- только на DVD.

- У вас есть свежий "Навигатор" с DVD?
- Извини, милоч, закончился...

Оформите редакционную подписку на "Навигатор"
и раздобыть журнал с DVD станет гораздо легче

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал
"Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс _____ Адрес _____

Ф.И.О. _____

Телефон _____ E-mail _____

Извещение



Сбербанк России

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001

(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616

(номер счета получателя платежа)

в ОАО "Сбербанк России" г. Москва

(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа _____ руб. _____ коп.

Плательщик (подпись) _____

Кассир

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001

(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616

(номер счета получателя платежа)

в ОАО "Сбербанк России" г. Москва

(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа _____ руб. _____ коп.

Плательщик (подпись) _____

Квитанция

Кассир

Варианты подписки на журнал "Навигатор Игрового Мира":

1 По объединенному каталогу "Пресса России" 2004
второе полугодие

(зеленый каталог, страница 341)

38888 - без CD, 29666 - с 2CD, 10323 - с DVD



2 По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2004
второе полугодие

(красный каталог, страница 385)

82561 - без CD, 82562 - с 2CD, 82563 - с DVD



3 Редакционная
подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении сбербанка РФ по реквизитам:

Получатель - **ООО "Навигатор Пабблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**

ИНН/ КПП - **7703205156/770301001**

Расчетный счет № **40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы

Корр. счет **30101810400000000225, БИК 044525225**

Назначение платежа: Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:

123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Пабблишинг"

При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.

По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **744-67-87** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**

3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.

Высылается заказным письмом.

Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц	2004 г.	Стоимость	2005 г.	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Август	2004 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	
Сентябрь	2004 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	
Октябрь	2004 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	
Ноябрь	2004 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	
Декабрь	2004 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	
Январь	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. адрес плательщика)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с _____ по _____

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. адрес плательщика)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с _____ по _____

Dialup - доступ
NightSurf
неограниченный доступ:

00:00
09:30

у нас самая ранняя "ночь"!

\$4
неделя

\$14
месяц

Неограниченный доступ:

00:00 - 09:30

Дополнительный доступ:

09:30 - 19:00 - \$1/час

19:00 - 00:00 - \$0.5/час

(все налоги включены)

Бесплатно:

Почтовый ящик 5 Мб,

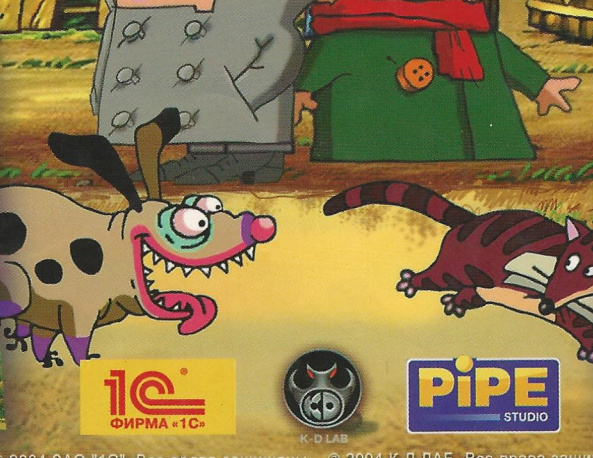
домашняя WWW страница



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

Братья Пилоты

приключения продолжаются



© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2004 К-Д ЛАБ. Все права защищены.
© 2004 PIPE Studio. Все права защищены. ПЕРСОНАЖИ (с) ООО "Секонд Фрог"

Самые популярные программы для домашних компьютеров в МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

<p>Москва Сидра «1С», ул. Селёзневская, 21; ул. Шороховая, 11; 1-я ул. Энтузиастов, 12а; ул. Новый Арбат, 17; ул. Профсоюзная д. 123 кор.3; м. Маяковская, пав. №19; ул. Люблинская, 4а; Береговое пр., 8/1; ул. М. Бирюкова, вл. 17; Смоленская 24-я; Б. Орянка, 19, стр. 2; Ленинградский проспект дом 56/2; Строгановский пр., 9; Бол. Якимовская 26. Дом игрушки; Русакоская ул. 27 Дом книги в Сокольниках; Новослободская ул. 16; 3-ий Добрынинский пер. 3/5 кор. 1; Ленинский проспект д. 62/1; Русавели, 1; Ломоносовский пр-кт 23; Братиславская ул. 13; Новая Бауманная 31 стр. 1; Ивановская 38 кор. 1; Ярославское шоссе д. 54; Полынная д. 28; Измайловский пр-кт 16; Олимпийский проспект, 16; Марксистская д. 3 (мг. Планета); Нижняя Красносельская 45 а 41; Яуцкая 18; Земляной Вал д. 2/50; Сев. Бутово ул. Старокаширская д. 16; Овчинниковская наб. 22/24; Ленинский проспект 69; Земляной Вал д. 2/50; Королевское шоссе д. 20 стр. 1; Нагорный бульвар д. 4 к. 1; Аргуневская 24; Ленинский пр-кт 146; Ангарская ул. 26 кор. 1; Мясницкая ул. 17; Матвеевская ул. 20 кор. 1</p> <p>Александров Красный пер., 10</p> <p>Астрахань ул. Савушкина, 51; ул. Советская, 36; ул. Ульяновых, 3; ул. Украинская, 3 «Перекресток»</p> <p>Великий Новгород ул. Большая Санкт-Петербургская д. 6/11</p>	<p>Вильнюс ул. Алкиридо, 10 «AKELOT» и КО» Владивосток ул. Жигур, 48; ул. Русская, 46 «Планета»; Владимир ул. Дворянская, 10; ул. Дворянская, 11; Октябрьский пр-кт, 47 Волгоград пр. Ленина 2-а Вологда Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж» Геленджик ул. Попова, 33 «Компакт» Губкин ул. Дзержинского, 113 Дзержинский ул. Гагарина, 51а Днепропетровск пр. Карла Маркса, 50; ул. Московская, 1; пр. Карла Маркса, 46; ул. Харьковская, 2; ул. Боброва, 23; ул. Московская, 3; ул. Ленина, 1-Б Екатеринбург ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»; ул. Луначарского 49, «Титаник»; ул. Рабочая 4 магазин «Салон Тим» Железнодорожный ТЦ «Юнион» контейнер 71 Жуковский Аргуневская 24; Ленинский пр-кт 146; Ангарская ул. 26 кор. 1; Мясницкая ул. 17; Матвеевская ул. 20 кор. 1</p> <p>Ижевск ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»</p> <p>Иркутск Часовая 16 «Рембыттехника»; Ленина 15, «Знамя»; Фурье 8, «Вид»; Литвинова 17, «Торговый Комплекс»; Киевская 2, «ОЗ-Ник»; Урицкого 13, «Силуэт»; Партизанская 1, ТД «Неллен»; Дзержинского 25, «Юби облик»; Урицкого 1, «Детский мир»</p>	<p>Калининград пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор» Калуга ул. Кирова, 7/47 Кемерово ул. Туучевского, 22 «а»-102 Киров ул. К. Маркса, 123; ул. Московская, 12; ул. Пролетарская 17а; ул. Боровская, 71 Киев ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка» Клин ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь» Кострома Красная ярда, магазин «Аи»; ул. Советская 130 Лангепас ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан» Липецк ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск» Луганск ул. Советская, 88 «Протон»; Луганск, Приморский край 4 м-н «Адонис» Лысья ул. Феврская, 33 Магачала ул. М. Ярынского, 67 Минск пр. Октября, 31 Минск ул. Я. Коласа, 1 Новосибирск ул. Ленинградская, 38, маг. «Игрушки»; Комсомольский пр-кт, 24; ул. Урицкого, 38, маг. «Игрушки»; ул. Боровская, 13, универсам «7Я» Орел Красная, 1 Орск ул. Краснознаменная, 64; Павловск-Посад ул. Кирова, 23 Пенза ул. Коммунистическая, 28; ул. М. Горького 37а магазин «Фришай» Пермь ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»; Комсомольский пр-кт, 24; ул. Урицкого, 38, маг. «Игрушки»; ул. Боровская, 13, универсам «7Я» Псков ул. Я. Фабрициуса, 10 Пушкино, МО Московский проспект, 5 Рига ул. Дзержинского, 14, оф. 502 «Анди»; ул. Бирюкова 39, ул. 853, «1С» - 636»; ул. К. Барна 25, «1С» - 636»</p>	<p>ул. Маслякова, д. 5, Салон «Все для бухгалтера» Новосибирск ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ» Новосибирск ул. Фабричная 4, оф. 311; ул. Ватулина, 27; ул. Челюскинцев, 15 проспект Димитрова, 7, «Меломан»; Красный проспект, 74, 3 этаж, «Он-Док» Норильск ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Кирова, 29-4 Одесса ул. Ленина, 32 ул. Рыльцевская, 10 «Антошка» ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»; ул. Королева 120 ТЦ «Архитектурная»; ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропорт» Омск ул. Красный Путь, 9; Торговый город, 3 радиоряд, 23 место ул. Котельникова, 12 Пермский рынок; Панорама-Центр; Кирова, 12 Орел Красная, 1 Орск ул. Краснознаменная, 64; Павловск-Посад ул. Кирова, 23 Пенза ул. Коммунистическая, 28; ул. М. Горького 37а магазин «Фришай» Пермь ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»; Комсомольский пр-кт, 24; ул. Урицкого, 38, маг. «Игрушки»; ул. Боровская, 13, универсам «7Я» Псков ул. Я. Фабрициуса, 10 Пушкино, МО Московский проспект, 5 Рига ул. Дзержинского, 14, оф. 502 «Анди»; ул. Бирюкова 39, ул. 853, «1С» - 636»; ул. К. Барна 25, «1С» - 636»</p>	<p>ул. Кр. Валерия, 73; ул. Маслякова 357, т/ч «DOLE», «1С» - 636» Ростов-на-Дону ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гандальфа»; ул. Серафимовича, 79, оф. 17; Компания «Энджин» Самара ул. Минурова, 15, ТЦ «Аварии»; ул. Минурова, 15, ТЦ «Аварии»; ул. Старая Загора, 139, ТЦ «ЗАГОРКА»; ул. Ульяновская, 18 ТЦ «Вавилон»; ул. Юны Понеров, 146 «Меломан»; ул. Карла Маркса 510Б, 15 мкр. «25 часов» ул. Садовая, 263 ул. Ульяновская/Самарская, 18/199; ул. Юны Понеров, 146 Саранск ул. Пролетарская, 46; ул. Большевикская 37/3; ул. Советская, 65 Сочи ул. Ленина, 88 «Сириус» Северодвинск Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»; Комсомольский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АКОД»; Северная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 68, «Компьютерный Мир»; Лавашовский пр., 12; ул. Гангарина, д. 13 «ДискПро»; ул. Марата д. 8 «КЕИ»; ул. Пушкинская, 12, лит. А, пом. 4-Н «Лайт-Продукты»; Московский пр., 2; 7-я линия Васильевского острова, д. 40 Большой пр-т Бас. с-на, 68 Восстания, 13 Новский проспект, 35 Старый Оскол мкр. Королева, 28 Сургут ул. Ленина, 13; ул. Энгельса, 11, блок Б. «Дитер»</p>	<p>Тамбов ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ» Тольятти ул. 70 лет Октября, д. 41А Т.Д. «Алеса»; пр. Степана Разина 9а ТД «Славянский» комната №11 Томск ул. Иркутский тракт д. 80/1; ул. Красноармейская 135; ул. Яковлева, 6; ул. Иркутский тракт д. 118/1 Тюмень ул. Республики, 62 Тында ул. Кр. Пресня, 33 Уссурийск ул. Некрасова, 252 Уфа ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»; ул. 50-лет СССР 47 «Онлайн»; пр. Октября, 137 Челябинск ул. Пушкинская, 281 Череповец ул. Тимирязева, 7, ТК «Фортуна» Чусовая ул. Чайковского, 8 Элиста ул. Пушкина, 20 Якутск ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица» Интернет-магазины www.1c.ru www.dole.ru</p>
--	--	---	--	---	---

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТД «Черемуха», пав. 15-38 и 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Буденновский», пав. 6-5 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбушинский», пав. 6-2, 118А, Братиславский пр., 7, к. 3; ТЦ «Белая», ул. Милутово-Масляков, 37; Отдел в магазине «Мобайл центр», пр. Мира, 112; Отдел в магазине «Мобайл центр», бульвар Дм. Донского, 8.
Аудит: Пересечение МКАД с Останковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе.
М-Видео: Славянский б-р 13 стр. 1, Давыдовское ул. 12, 26-й км МКАД, Русакоская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр. 1-2, Пр-кт Мира, 91 корп. 1, Автозаводская д. 11, Чонгарский б-р д. 3, корп. 2, Маросейка д. 6/8 с. 1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д. 8/1, Бол. Черниковская д. 1, Измайловский вал д. 3, Петятская д. 3.
Партия: Волгоградский пр-кт, д. 1, Калужская пл. д. 1, Пресненский Вал д. 32/34, Минусинский пр-кт д. 45, пр-т Мира д. 118А, Братиславский пр-кт д. 12, Солыная д. 1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д. 70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкаский пер 2/5, Дзержинская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Удальская 1А, Народно-ополчение ул. 27/2.
Премьер-Дивизион: Торговый ряд «Боманский Дворик», ул. Профсоюзная 19; павильон №5, ул. 13-ая Парковая д. 27/4.
Формоза: Трехзвездный переулок д. 2, Сухомята д. 7 а, Генерала Белова д. 4, Шолохова д. 61/21, Профсоюзная д. 98, корп. 1, Авиамоторная дом 57.
Цифра: Пл. Вороского 1, Пр-кт Буденного 53 ТД Буденновский И-5, Кировградская ул., д. 15, ТД «Электронный рай», пав. 31/2х, Тверская 25/9.
ТД «Союз»: Александровский, Мира пр-кт, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 9/2, ГИМ, Красная пл., 3, Вешняк, ул. Вешняковская д. 20А, Динямо, Ленинградский пр-кт, 33А, Жулебино, Халынский б-р, 7/11, Копейка, Микунинский пр-кт, 44, Магнит, Удальцова ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 183, Мир, Профсоюзная ул., 144 (Ярд), Никулино, Вензловский пр-кт, 86, стр. 2, Перереслов, Аттудевское ш., 40А, Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр. 2, Ра мстор, Шереметьевское ш., 60А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д. 41, с. 4, Рамстор, Митинская ул., 53, Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Яковлевская ул., 19, Рамстор, Часовая ул., 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул., 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эг. 6, Олтигер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столица, Кустанская ул., 6, Крюков-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки, Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Пенаты.